Официално списание на Българската федерация по компютърни и конзолни спортове www.bfkks.bg | януари 2009, бр. 96 | цена 2.95 лв. с DVD

Gameplay

+ 2 ГИГАНТСКИ плаката RESISTANCE 2 & TOMB RAIDER: UNDERWORLD

само за 2.95 лв. с DVD

GUIDE

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

нова доза виртуален наркотик

REVIEW

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

стъпка в правилната посока

REVIEW

LEFT 4 DEAD

зомби апокалипсис с приятели

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Красотата, Санчо... изобщо не е като салама

В БРОЯ ОЩЕ:

- INTEL CORE I7
- RAZER LYCOSA MIRROR SP
- ТОП 10 НА ИГРИТЕ ЗА 2008

REVIEW

съпротивата е всичко!

Resistance 2

REVIEW

истинското лице на войната

Call Of Duty: World At War

REVIEW

в най-добрите традиции на поредицата

Need For Speed Undercover

hiend publishing

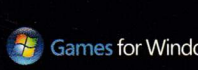
9 771311 982118 01

Lollipop Girl

grand theft auto IV

Добре дошли в Либърти Сити

www.rockstargames.com/iv



PC DVD

www.pulsar.bg

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, the Rockstar North R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are rademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "-B-" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fi ctional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

SPARKLE

SPARKLE COMPUTER

www.sparkle.comtw

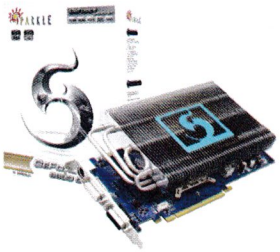
GRAPHICS BY NVIDIA

NVIDIA PUREVIDEO HD

GEFORCE 9800 GTX+

NVIDIA 9800 GTX+

- Memy Type : 512 MB GDDR3
- Bus Type : PCI-Express 2.0
- DVI-I / HDCP / CRT
- Native HDMI



NVIDIA 9800 GT

- Memy Type : 512MB GDDR3
- Bus Type : PCI-Express 2.0
- Dual DVI-I / HDCP / HDTV
- HDMI (optional)

NVIDIA 9600 GT

- Memy Type : 512 MB / 1GB GDDR3
- Bus Type : PCI-Express 2.0
- Dual DVI-I / HDCP / HDTV
- HDMI (optional)

NVIDIA 9500 GT

- Memy Type : 512MB / 1GB DDR2
- Bus Type : PCI-Express 2.0
- DVI-I / HDCP / HDTV
- HDMI (optional)

computers ARGUS®
Bulgarian one stop PC component supplier

"Аргус Компютри" ЕООД, ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел.: +359 2 9746611, факс: +359 2 9741661, www.argus.bg

gameplay 96 съдържание

08-09 ПИСМ@

NEWS
10-12 Игри
14-15 E-sports
16-17 Hardware

FEATURE
18-21 ТОП 10 игрите за 2008

REVIEW
22-27 Tomb Raider: Underworld
28-31 Need for Speed: Undercover
32-35 Call of Duty 5: World at War
36-40 Left 4 Dead
42-45 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
48-51 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

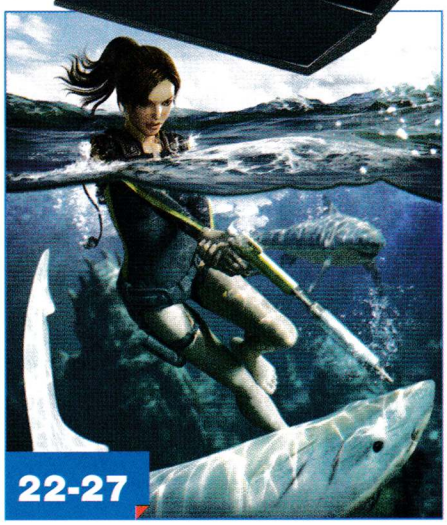
CONSOLE
54-59 Resistance 2

HARDWARE
60-61 Razer Lycosa Mirror SP
62-63 Intel Core i7

MOVIES
64-65 Кино & DVD

E-SPORTS
66-67 Airbites Gaming League
68-69 E-sports 2008 - ретроспекция

LIFE
70-72 Коледната магия през женските очи
73 Най-продаваните игри през 2008
74 В следващия брой



Само за 35 лв. ще получаваш GamePlay цяла година на посочен от теб адрес

Абонирай се на:

Тел.: (02) 937 0971, 937 0994

e-mail: distribution@hiend.bg

...и ще участваш в томбола за награди!

ЕКИП

Издатели:
Ангел Петров и Спиро Петров
Генерален мениджър:
Атанас Паскалев
apaskalev@hiend.bg
Редакционен директор
Стоян Тошев
Главен редактор:
Александър „Про" Балтаджиев
abaltadjiev@gameplay.bg
Арт директор:
Венцислав Райков
ventzi@hiend.bg
Отговорен редактор:
Драгомир Дончев (Duffer)
duffer@hiend.bg
Заместник главен редактор:
Мирослав Александров
Автори:
Александър Божинов (Nocturnal)
Борислав Анков
Александър Василев
Христо Пенчев
Християн Чуков
Йордан Войков
Графичен дизайн:
Иван Поборников
Фотография:
Бояна Бонева – NoFrame Studio
Реклама:
Емилия Кирилова 0888 392 428
Силвия Тинчева 0896 880 515
DVD диск:
Иван Иванов
Коректор:
Тони Димитров
Юрист:
Веселин Вълев
Мениджър продукция:
Юлиана Стоянова
Мениджър дистрибуция:
Мирослав Методиев 0885 370 200
Изпълнителен директор:
Гергана Георгиева
gery@hiend.bg
Финансов мениджър:
Теодора Симова 0888 262 019
Маркетинг директор:
Йоана Андреева
yoana@hiend.bg
Специални проекти:
Никола Папукчиев
Адрес на редакцията:
ул. Г. С. Раковски 145Б, ет. 1
София 1000
тел.: 02/937 09 70
e-mail: gameplay@hiend.bg
web page: www.gameplay.bg
Броят е:
редакционно приключен на: 16.12.2008

Издава:
hiend publishing

Хм...
Да, именно „Хм". Тези дни се натъкнах на, как да го нарека – „интересен" материал на Games Radar. За да не помислите, че ви занимавам с глупостите на някакви случайни онлайн пичове, трябва да знаете, че зад този сайт стоят не кои да е, а Future – медийната група, която издава емблематични списания, като PC Games и Edge.
Та въпросният сайт твърди, че отминалата 2008 била по-слаба година за игрите от предходната 2007.
Според тях, цитирам: „Игрите бяха по-малко оригинални, по-малко разтърсващи, по-малко изненадващи, по-малко вълнуващи и в много случаи – по-лоши, отколкото през миналата година".

Хм...
Признавам, че имаше време, когато аз самият обичах да ръся подобни прокобни обобщения. „Всички игри са...". Само че това време отмина. Сега... сега вече не вярвам в обобщенията. Те задължително опростяват нещата, правят ги лесно смилаеми, някак спестяват на кривящия се зад тях нуждата да помисли и да оцени в дълбочина дискутираната тема.
Именно за това аз, а и всички колеги в GamePlay, се стремим да избягваме подобни похвати, когато се впускаме в анализи или когато изказваме мнения.

За нас, още от момента, в който се захванахме със списанието основен принцип е „Баланс преди всичко!". Забележете, казвам „Баланс!", не безсмислени лозунги, като „Истината, истината преди всичко...".
Възприехме този принцип, водени от едно убеждение – че така наречената „истина" винаги подлежи на преоценка, тя е въпрос на гледна точка, на лични предпочитания, на индивидуално възприятие, ако искате.
Именно по тази причина ние се стараем да се придържаме към фактите; да ги поднасяме в предварително осмислен вид, да правим изводи и да търсим това, което се крие зад тях, а не просто да ги сервираме в леко претоплен вид, като едва ли не „откритието на века".

Точно по тази причина аз ще се въздържа от крайна оценка за 2008. Да – през нея видяхме много посредствени, направо лоши игри. Но през нея видяхме и много интригуващи, забавни и впечатляващи игри.
Обречена да бъде запомнена, като „Годината между поколенията" тя вероятно ще остане в историята като „Годината на голямото засилване"; „Годината в която индустрията събираше сили за поредния огромен скок напред".

Именно по тази причина аз не желая да правя обобщения, но ще си позволя едно пожелание.
Пожелание за себе си, към хората, които движат развлекателния бизнес, а надявам се и към вас – нашите любими читатели.
Пожелавам си за 2009 точно това, което си пожелах и за 2008, 2007 и прочее и прочее години назад.
Пожелавам си само едно единствено нещо за игрите, които играя: „Изненадайте ме!" – това не е всичко, което искам от вас, но определено е най-важното.

Приятно четене и Весели празници на всички!

Драгомир Дончев
Отговорен редактор

Демо игри:
Drakensang: The Dark Eye
Project Aftermath

Екстри:
Fallout 3 - G.E.C.K. Mod Tools
Far Cry 2 - Intel Bonus Missions

Филмови трейлъри:
Terminator: Salvation

Тейм трейлъри:
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Half-Life 2 - Black Mesa Mod
Prince of Persia
Tomb Raider: Underworld
Need for Speed: Undercover
Call of Duty 5: World at War
Left 4 Dead
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
Mirror's Edge
Resistance 2

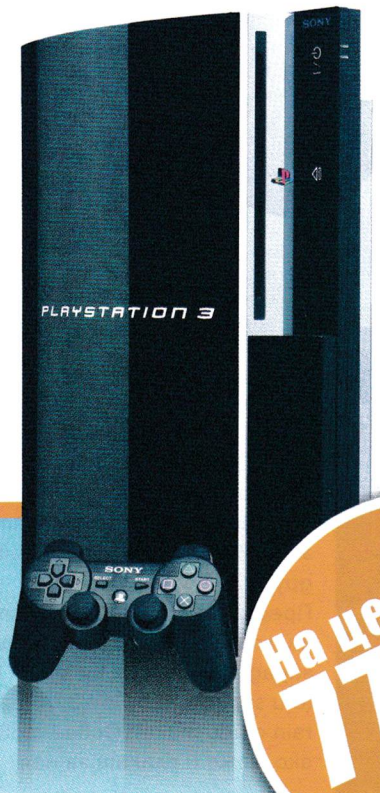
Програми:
Google Chrome 1.0.154.36 Final
Nokia PC Suite 7.1.18.0 Final
SPAMfighter Standard 6.4.38
QIP 2005 Build 8080
Microsoft Malicious Software Removal Tool 2.5

Изиграй скуката!

OZONE

Промоции с игри над 90 предложения

PLAYSTATION 3



На цени от 779 лв.

XBOX 360

На цени от 399 лв.

Промоции с игри и филми над 30 предложения

www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Безплатна доставка за цялата страна!

ПИСМ@

...с награди

В последно време читателската активност е толкова висока, че все по-трудно успяваме да си изберем писмо на месеца.
Всички са страхотни и много ни харесват! Продължавайте все така!
Поради тази причина запращаме рубриката Play & Win в кошчето и започваме да раздаваме награди...
... просто за това, че ни пишете! :)
Точно така – всеки следващ брой ние ще си избираме писмо на месеца, чийто автор ще спечели награда.
Без да отговаря на въпроси. Без да участва в томбола.
Толкова е просто!

Този месец най-много ни хареса „другата женска гледна точка" на Ина Войнова, която кратко и последователно изложи тезата си по отношение на хорър жанра.
Браво, Ина! Ще те помоля да ни напишеш своя адрес, на който можем да ти изпратим наградата.

П.П. Последният печеливш от играта Play & Win се казва Тодор Йорданов.
Тошко печели оригинално копие на играта UEFA Champions League 2006-2007 за PC.
Честито!

Декемврийският брой и всичко останало :)

от: Ангел Камишев
angel_kamishev@yahoo.com

Евала и аз съм много доволен от този брой :) Голяма работа за печатните грешки, печатницата will burn! :D Продължавайте така и догодина, имам само една забележка - малко по-дълги ревюта (ако не дълги поне да няма толкова отплесване от темата), дали сме пари да прочетем повечко за играта, а не какво мисли Duffer за ваниловия сладолед и т.н. :)) Купувал съм почти всички подобни списания на пазара, доста години PCMania, но останах разочарован от комерсиалността (еми кво да правиш, бате говорим за пазар на компютърни игри все пак), но вашето списание ме трогна с това как достигате до душата на обикновения български геймър. Невероятни сте, да не ви пука от нищо, смело напред - ше ги стигнем американците! Айде със здраве и весели празници! :)

Здравей, Ангеле!
Радваме се, че ти е харесал последният брой.
Относно статиите – умишлено съкращавам обема, за сметка на по-оригиналната визия. Все пак нали гоним американците...
Мисля си, че всеки един от авторите ни е характерен сам по себе си и в това число Дафъра не прави изключение.
Много хора обожават неговия стил. Аз също, впрочем. :)

Весели празници и на теб!
-PRO

Разни предложения

от: Борислав Димитров
azrielius@gmail.com

Здравейте. Няма да кажа че сте най-доброто списание в милата ни татковина, но определено сте списанието притежаващо най-доброто съотношение качество - цена. Първо бих искал да помоля да пишете на сайта на списанието датата, на която можем да го намерим на книжния пазар, защото аз лично имах проблеми с намирането на ноемврийския брой.
Така сега имам няколко предложения:
Много съм доволен от статия за RA3, а инфото в каретата е добро попадение. Предлагам "показалците" от статията за FC2 да бъдат използвани от други автори.
Предлагам да напишете статия за MGS4. Това е играта, заради която бих си купил PS3 (е и заради RE5,GoW3 и Heavy rain също така). Освен това, ако може и плакат за нея.

Привет и на теб, Бориславе!
Всеки месец на сайта публикуваме анонс, в който се съобщава датата, на която ще излезе списанието.
Мегаломански материал за Metal Gear Solid 4 публикувахме в юлския брой на списанието, 90-ти поред.
Тъжно е, че не си го прочел – беше наистина култов.
-PRO

PSP Slim, N-GAGE

от: Genesis
maevmm@gmail.com

Здравейте пичове,
Искам да ви попитам какви игри мога да играя на плейстейшън портабъл? Интересува ме в какъв формат са инсталационните файлове? Дали мога да играя онлайн през уайърлес? А да, още за ен-гейдж. Не ми се купува друг телефон (все пак имам е71), а ми се играе нещо читаво на него, помогнете!!! М/у другото много готин брой!

Благодаря предварително!

Здравей!

Нямам представа в какъв формат са инсталационните файлове.
Ние играем само с UMD дискове.
Игри за N-Gage можеш да дърпаш от официалния сайт на Nokia. За пълната версия трябва да си платиш, обаче.
-PRO

Новият брой

от: Миро Андров
miro_fox@abv.bg

Здравейте all! Преди няколко дена си купих новия брой и му

се изкефих отвсякъде! Напоследък (в последните 3-4 броя) виждам, че сте променили стила на списанието. Новият стил направо RLZ и искам да ви поздравя за отличните ревюта. Предполагам, че изискват доста работа, но не се отпускайте (така радвате повече геймърите) :) . Искам и да честитя рождения ден на Duffer (от статията), малко на патерици ама... И ако не ставам вече нахален, моля ви пуснете някво плакатче на Red Alert 3, където се подвизава и Наташа (или там каквато беше) ;) . Айде със здраве и през новата година :) .

Миро

Здрасти!
Аз също пропуснах да честитя рождения ден на Драго и много ме е срам. През зимата ваниловият сладолед е кът, а пък яхтените круизи не са ми по джоба и не знам как точно да му се реванширам...
Все ще измисля нещо, а през това време ще те оставя в обятията на поредния страхотен брой.

А'е, весело! :)
-PRO

Критики и Пепоръки

от: Г. Палазов
gpalazov@mail.bg

Здравейте! Изключително приятно ми е, че намерих време да ви драсна няколко реда и да изразя своето мнение относно списанието. Много добре подбирате информацията за предстоящите игри както и Ревю-тата, но бих искал да давате и по някои други Tutorial-и и Hint-ове, най-вече за игрите, които имат доста обемен Co-Op режим. Виждам, че никой в писмата не говори за плакатите, аз смея да кажа че лично плакатите, които избирате са готини и най-ми харесва, че като че ли ги редувате (имам в предвид Horizontal<->Vertical). Ще съм благодарен, ако по-нататък напишете някое ревю за Left 4 Dead, наистина уникална игра. Заслужава си доста хора да я опитат и да разберат за нея. Дано моето скромно писъмце ви е било в някакъв плюс.

Г.Палазов

Пространно ревю на Left 4 Dead сме ти написали още в настоящия брой. Трима автори, три мнения – единодушна оценка. :)
Играта е страхотна, съгласен съм! Що се отнася до ръководствата, не съм предполагал, че подобно нещо предизвиква интерес у читателите. Ще го взема предвид.
-PRO

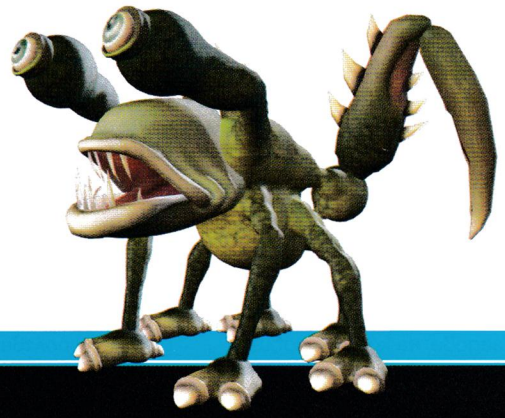
Grand Theft Auto IV и плакатите

от: Николай Матев
nnmatev@gmail.com

Ще може ли да сложите в новия брой плакат на Grand Theft Auto IV? Защото видях, че ще има и ревю...

Плакат на GTA IV няма, ама за сметка на това поместихме един двойно по-голям на кака Лара! :)

Жив и здрав!
-PRO



Писмо на броя...

Един женски поглед върху хорър игрите

от: Ина Войнова
ina_v@abv.bg

Честно казано не мога сама да си повярвам, че сядам да пиша това писмо. Поводът за него е една статия в последния ви брой, която меко казано ме подразни. Говоря конкретно за: "Един женски поглед върху хорър игрите" от Любомира Новачкова. Нямам основание да говоря цялостно за интелекта на въпросната девойка, защото просто списанието ви ми попада за първи път, но имам основание да говоря за въпросната статия. Не ме разбирайте погрешно,
никого не искам да обидя, но това, което е написано е несериозно. Аз нейния поглед върху хорър игрите не го видях. Прочетох някакво предположение, което честно казано не ме задоволи. Очевидно въпросната госпожица, (явно е такава, защото аз за личния й живот разбрах повече, отколкото за гледната й точка) си прави глобални изводи за игрите въз основа на филмите на ужасите. Честно да си призная и аз нямам наблюдения върху хорър игрите (просто защото съм фен на Lineage2 и трудно могат да ме откъснат от нея), но за филмите мога сериозно да поспоря с нея. Няма да го правя, защото доколкото разбрах списанието се казва Gameplay, а не Do you like this movie? С голямо съжаление разбирам от все повече познати (редовни Ваши читатели), че явно госпожица Новачкова не за първи път представя гледната си точка по странен начин, но в крайна сметка Вие сте екип, уважавате си се и вероятно статиите й са ви интересни (макар, че все още не ми е ясно с какво). Както споменах писмото ми няма за цел да обиди някого... приемете го като градивна критика.
Може да го наречете: "Една друга женска гледна точка", ако искате. Не мога да не спомена още две неща, които ме подразниха във въпросната статия:
1. Накарайте госпожицата да влезе в някоя библиотека и да се разрови...може пък да намери някъде в какъв жанр пише Стивън Кинг, защото да го нарича фантаст е все едно да наречеш Айзък Азимов писател-хуморист. И 2. Това, че "хорър" е хубава българска дума е дори обидно да бъде прочетено от ученик,
а какво остова за специалист по български език. Поне да бяхте сложили "българска" в кавички, може би тогава щях да го преживея. Та, да й препоръчам един хорър - кажете й да се постопли с "One missed call", обаче
японската версия. За информация има 3 части и може да го намери в торентите. И да вникне малко и в смисъла на филмите, понякога те са малко по-задълбочени от това, което изглеждат на пръв поглед.
Благодаря Ви за търпението и вниманието! Без въпросната статийка иначе може да ви стана и
почитател!

Ина

Несъответствието заглавие – съдържание е в резултат на моята немарливост, за което искам да ти се извиня.
Любомира написа точно това, което й бях поставил като задача и няма вина за допуснатите неточности. Любомира е сред най-харесваните автори от нашите читатели.
Обещавам, че в бъдеще няма да допускаме подобни недоразумения.

Весели празници! :)
-PRO

Харесва ни как звучи. Почти толкова яко е, като овца стръвница. Ако мислите за овцете само като за пухкави и не особено умни източници на пуловери, топли чорапи за зимата, сирене и пастърма, време е да научите истината. Овцете са цинични груби гадове, на които изобщо не им пука дали обиждат някого. Особено, ако са пасли от грешната трева. Виждаме, че се съмнявате нещо. Незададеният въпрос в очите ви е дали пък случайно не сме почнали да празнуваме по-рано от обичайното и сега не ни се привиждат тревопасни с расистки възгледи, играещи на футбол с розови слонове (а белите мишки седят отстрани и ги гледат).
Обиждате ни, да знаете. Всъщност тук става дума за овцата Baabara от житейската симулация на Nintendo – Animal Crossing: Wild World. Въпросното добиче използва обръщението „nigga", което е страшно обидно за някои от играчите. Ние, разбира се, не можем да проумеем в пълна сила обидата просто, защото не сме чернокожи. Обаче ни е наистина интересно, как така Nintendo са се вдъхновили да вкарат овца, която говори на гето жаргон в играта си.

Ритъм игрите създават музиканти

Изследванията показват, че около 67% от феновете на музикалните игри като Guitar Hero и Rock Band са започнали да се учат да свирят на истински инструмент. Не е ясно колко от тях ще проявят постоянство и ще доведат нещата до край, но фактът си остава. Това са впечатляващо много хора.
„Guitar Hero и Rock Band продават мечта, която може да бъде превърната в реалност" – споделя вицепрезидентът на Guitar Center, Норман Хаджар.
Та, пичове, давайте. Майката му е в постоянството и желанието (което обяснява защо никой от екипа не може да свири на нещо). Например Мат Хейфи от Trivium свири всеки ден по осем часа, откакто са му купили първата китара на 12. В момента е на 22. Поучете се от него.

Wrath of the Lich King поставя рекорди

Последният експанжън на World of Warcraft – Wrath of the Lich King, се превърна в най-бързо продаващата се PC игра на всички времена. През първия ден след пускането ѝ на пазара са били продадени 2.8 милиона копия. 2.8 милиона, представяте ли си?
Всъщност, при положение, че говорим за игра с 15 милиона (по последни данни) активни всекидневни потребители, изобщо не сме учудени. Всъщност не разбираме защо не са 5 милиона, примерно. В момента Wrath of the Lich King оглавява всички класации за продажби по целия свят и нищо чудно другия месец да ви съобщим, че е счупила и още някой рекорд.
Повече подробности по темата четете в супер подробния ни материал за WotLK малко по-нататък в списанието.

Colin McRae: DiRT 2

След смъртта на Колин Макрий не очаквахме да видим нови игри от поредицата. Някак си не мислим, че е редно. Човекът е мъртъв и всяко използване на името му за печалба е като мародерство.
Codemasters явно не мислят така. Colin McRae: DiRT 2 ще има. Решението за разработката ѝ е било взето заедно със семейството на автомобилния състезател, като идеята е тази игра да бъде в негова памет. Казано така не звучи чак толкова зле, признаваме. Въпреки всичко, ако зависеше от нас щяхме да оставим човека да си почива в мир.
DiRT 2 ще излезе някъде през 2009.

Spore се превърна в най-пиратстваната игра на 2008

Уникалната антипиратска защита на Spore ѝ помогна да спечели награда. Честито, EA!
Според статистиката на TorrentFreak, еволюционната симулация е била свалена нелегално 1.7 милиона пъти за четири месеца, което я превръща в най-пиратстваната игра на 2008. Представяме си колко ли милиона пъти щяха да я изпиратстват, ако не беше супер яката и DMR защита да я пази.

Dungeon Keeper Online

Фентъзи. MMO. Вече правим автоматична връзка между двете, също като кучето на Павлов.
Та, драги читатели, ще си имаме ново фентъзи MMO, базирано на културовата класика на Питър Молиньо – Dungeon Keeper. Всъщност, не – лъжем ви. Китайците ще си го имат, ние най-вероятно ще си го гледаме само на филмчета и картинки.
С разработката е натоварен китайският разработчик NetDragon Websoft и част от сделката е било условието, че играта ще се разработва основно за азиатския пазар. Не знаем дали ще го преживеем.

www.leaderbg.com
e-mail: info@leaderbg.com, тел.: 942 39 39, Gateway:088 / 4LEADER

LEADER TECHNOLOGIES

TOSHIBA NB 100-10Y — 798 лв.

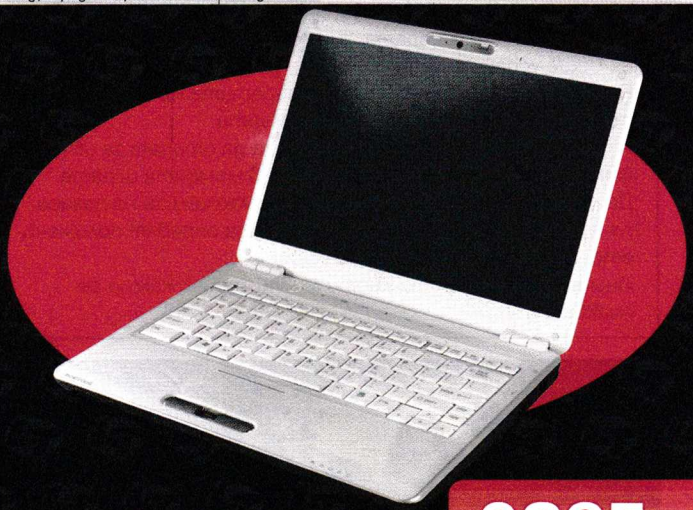
Процесор	Atom N270 (1.66 GHz)
Оперативна памет	1GB DR2-667 MHz
Твърд диск	120GB SATA 5400rpm
Дисплей	8.9" Wide SVGA LD CSV TruBrite
Графичен ускорител	Intel GMA 950
Комуникационни портове	Bluetooth / LAN 10/100 Mbit / 4-in-1 (SD/MS(pro)/MMS) card reader / Wireless LAN Atheros (802.11b/g)/ 3x USB 2.0 / 0.3Mpix Camera
Операционна система	XP Home
Тегло	1.05kg
международна гаранция	2 години

TOSHIBA Satellite L300D-10B-1G — 867 лв.

Процесор	AMD Athlon 64 X2 Dual-Core TK-57 (1.90GHz, 512KB L2 Cache)
Оперативна памет	1GB (DDR2-667MHz)
Твърд диск	160GB SATA (5400rpm)
Дисплей	15.4" WXGA TruBrite (1280x800)
Оптично устройство	Ultra Slim DVD super multi drive DL
Графичен ускорител	ATI Radeon X1200 go 831 MB
Комуникационни портове	Модем 56K/ LAN/Realtek Wireless LAN (802.11b/g) / 3x USB 2.0/ Integrated 0.3 Megapixels Video Camera, Express Card Slot
Операционна система	Vista 32 bit home premium
Тегло	2.72kg
международна гаранция	2 години

TOSHIBA Satellite A300-1G2 — 1244 лв.

Процесор	Intel Dual Core T2390 (1.86GHz, 1MB L2 Cache)
Оперативна памет	1GB+1GB DDR2 (DDR2-667MHz)
Твърд диск	250GB SATA (5400rpm)
Дисплей	15.4" WXGA TruBrite (1280x800)
Оптично устройство	DVD Super Multi drive DL
Графичен ускорител	Intel GL 960 go 358 MB
Комуникационни портове	56K/ LAN/ Wireless LAN 802.11a/b/g, Bluetooth, 4 x USB 2.0, TV-out, VGA, 5-in-1 Bridge Media slot (SD/Memory Stick /Memory Stick Pro/MMC/xD), IEEE 1394, 1.3MP уеб камера
Операционна система	без операционна система
Тегло	2.7 kgv
международна гаранция	2 годиниv



TOSHIBA Portege M800-107 — 2085 лв.

Процесор	Intel Centrino® Core 2 Duo processor T8400 (2.26 GHz, 3MB L2 Cache)
Оперативна памет	2GB+1GB (DDR2-800MHz)
Твърд диск	320GB SATA (5400rpm)
Дисплей	13.3" WXGA TruBrite (1280x800)
Оптично устройство	DVD Super Multi drive DL, Slim
Графичен ускорител	Intel GMA 4500 MHD
Комуникационни портове	56K/ LAN/ Wireless LAN 802.11a/g/n, Bluetooth, 5-in-1 Bridge Media slot (SD/Memory Stick/Memory Stick Pro/MMC/xD), VGA, HDMI Out,IEEE 1394,4xUSB 2.0, 1.3MP уеб камера
Операционна система	Windows Vista® Business Edition
Тегло	1.9kg
международна гаранция	3 години

София, бул. Ген.Данаил Николаев, бл. 20, ет. 7; централа: (02) 942 39 39; факс: (02) 942 39 35

Магазини: ул. Ген Гурко 45, тел.: (02) 980 66 77; Представителства: Ботевград - (0721)66997;Бургас - (056) 800109;Белене - (0658)822635; Бяла Слатина - (0915)82053; Варна - (052)606543; Варна - (052)612091; Велико Търново - (062)677517;Видин - 0899105146; Враца - (092)661554; Враца - (092)641595; Габрово - (066)800430); Добрич - (058)510610;Ловеч - (068) 600962; Монтана - (096)305310; Монтана - 0887547996: Пловдив - (032)638131; Разград - 0899300178;Русе - (082)827411; Свищов - (0631)64299; Севлиево - 0887414769; Силистра - 0878820102; Стара Загора - (042)638096;Стара Загора - 0888392292; Шумен - (054) 802207; Ямбол - (046) 664146; Ямбол - (046) 663150; Ямбол - (046) 53498

Обявиха точни дати на излизане на:

-Wheelman. На 16 февруари 2009 ще разберем къде има по-добре реализирана „холивудска" механика на каране. Излиза за PC, Xbox 360 и PS3.
-Mirror's Edge за PC. Притежателите на конзоли вече си играят с Фейт от доста време. А ние, PC играчите, които сме твърде горди да си купим конзола, трябва да чакаме до 16 януари. Отделно стана ясно, че ще бъде пуснат пакет с карти като допълнително сваляемо съдържание за играта на цена от 10 долара.
-MadWorld. На 31 март 2009 ще можем да изтръгваме сърца и да забиваме тръби в глави на воля. Минутка за радостни викове. (Gameplay съветва – викайте радостно само на тихи, спокойни места, където шансът някой да ви чуе и да се обади в лудницата е минимален.)

GTA IV използва SecuROM защита

„Муахахахахах! Треперете, пирати! PC версията на GTA IV е лъжица за вашите усти. Rockstar са похарчили цели 200 000 долара, за да опазят продукта си от престъпници като вас!" Това щяхме да кажем, ако два дни преди да седнем да пишем новините, играта не беше успешно кракната. Поредното доказателство, че пиратите не могат да бъдат спрени с антипиратски защити.
А и честно казано тия пари можеха да отидат за изчистване на бъговете, с които е пълна в момента играта.
Да се надяваме, че докато списанието излезе на пазара, пачът, с който Rockstar се надяват да оправят положението, да е готов и пуснат за сваляне.
Иначе играта просто кърти мивки, точно както се очакваше.

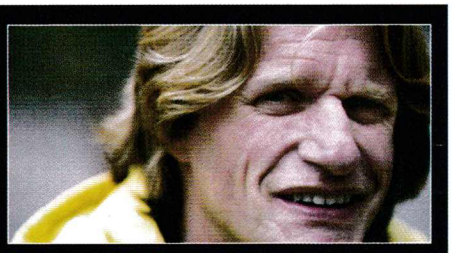
Baldur's Gate. Dungeons and Dragons. Test Drive. Накратко казано – класики. Atari обявиха, че смятат да добавят нови части към легендарните поредици някъде в бъдещето (това звучи точно като известното предсказание – „Ще се сблъскат две армии. Едната ще победи.") В момента компанията се е съсредоточила напълно върху заглавията, планирани за 2009 и едва след като доведе всяко едно от тях до успешен финал ще почне да реализира нови проекти.
Едновременно се радваме и се разкъсваме от опасения. Особено за Baldur's Gate. BioWare вече са собственост на EA, което значи, че някой друг ще трябва да се заеме с разработката на третата част. А и даже да се разработваше от тях пак щяхме да се съмняваме дали идеята е добра. Говорим за една от най-добрите ролеви игри на всички времена, заглавие с легендарен статус. Никое нейно продължение не може да е просто много добра игра. Които и да са разработчиците, трябва да се целят в съвършенството или изобщо да не се захващат.

Age of Conan: Hyborian Adventures за Xbox 360

Версията на Age of Conan: Hyborian Adventures за конзолата на Microsoft продължава да си се разработва по план и най-вероятно дори ще излезе някога. Funcom го потвърдиха, а ние не виждаме защо биха ни излъгали. Въпреки че отнесе доста критика и положението й все още да е доста несигурно, Age of Conan ни допадна. Така де, ние подкрепяме всяка игра, носеща онова мъжкарско чувство, изчезнало след откриването на гела за коса.

Ghostbusters през юни

Може би си спомняте как ви съобщихме, че до излизането на играта по „Ловци на духове" остава много, много време. Е вече знаем точно колко е и честно казано не е чак толкова много. Atari обявиха, че Ghostbusters: The Game ще се появи на бял свят през юни 2009. Щом смятат, че 7 месеца ще им стигнат, ние ги подкрепяме. Поне докато не видим какво са сътворили.



Down with the sickness

Основателят на първата в света клиника, която има програма за борба против пристрастяването към игрите, Кийт Бакър, е споделил, че след четири години практика в „лекуването" на играчи е открил, че истинският проблем не са игрите. Повечето от хората, считани за пристрастени имат някакви социални проблеми и игрите са техният начин да избягат от тях. Браво бе, Кийт! И ти отне само 4 години!
Длъжни сме да отбележим, че не сме търсили специално снимка на господин Бакър, на която да прилича на идиот. Не сме такива хора просто. Той така си изглежда.

ПОЖЕЛАВАМЕ ВИ ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА

КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 · УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 · SKY CITY CENTER, ЕТАЖ 1, ТЕЛ. (02) 870 2816
MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062 · CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (02) 964 31 03 · ХИПЕРМАРКЕТ HIT МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754
ХИПЕРМАРКЕТ HIT ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758 · **ВАРНА** УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 · **СТАРА ЗАГОРА** PARK MALL (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. (042) 284 900
БУРГАС УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117 · **ПЛОВДИВ** ЖК "ТРАКИЯ", ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР "ФОРУМ ТРАКИЯ", ЕТАЖ 3, ТЕЛ. (032) 279 176
УЛ. "ЗАГРЕБ" 2, ТЕЛ. (032) 260 400

www.pulsar.bg

Драма на финала на сезона в ESL Pro Series

ESL излезе с официално становище по казуса, който предизвика много въпроси и продължава да вълнува всички замесени отбори в EPS. В последните дни станахме свидетели на невероятни резултати, които доведоха до пълно объркване в класирането и до все още неясните 2 отбора, които ще стигнат до финалите! Стана ясно, че отборът на Club 35 загуби не само срещата с G2H, но и всякакви шансове за класиране. Този резултат обаче отвори широко вратите за останалите 4 претендента – GT, HSBG, LE и SHYNOX. Два от тези отбори нямат повече срещи в шампионата и остава да чакат изхода от срещите на останалите два отбора.
След изиграването на всички срещи съществува реалната възможност три отбора да станат с еднакъв брой точки, като и трите отбора имат помежду си по 1 победа и 1 загуба. Това са GT, LE и SHYNOX. Това е първият подобен случай в историята на ESL изобщо, затова се наложи българите да се обърнат към централата на ESL в Германия. От там отговориха следното: първият показател за подредба на отборите (както е написано и в правилата) е точковият актив, вторият показател е директният двубой, а третият показател (който трябва да се приложи и в този случай) е разликата в спечелени/загубени рундове. Очевидно всички отбори, които имат връзка със случая ще трябва да помислят много добре и да извадят калкулаторите, за да направят необходимите изчисления.

SK.Gaming ще направят промоционално участие в African Continental Computer Championships

Counter Strike и DotA отборите на SK.Gaming ще вземат участие на Континенталните финали за Африка. Те ще направят това по специална покана на Mind Sport South Africa Computer Games. Южноафриканската организация сподели, че местните отбори, които идват да играят в Европа не се представят добре и развалят имиджа на африканския гейминг. Освен това повечето от тези отбори не споделят опита си с другите, защото смятат, че това ще ги измести от първите места в родните лиги. Ето защо на Континенталните финали тази година ще присъстват SK.Gaming, които са мега звезди и според организаторите ще помогнат за развитието на гейминга в Южна Африка. Специално за този турнир се завръща и голямата звезда на SK.Gaming – Abdisamad "SpawN" Mohamed, който се отказа от активна състезателна дейност по-рано тази година.
Междувременно SK.Gaming изместиха fnatic в класацията на G7 в електронните спортове и оглавяват класирането със 100.38 точки.

Go 2 Hell минават към немска организация

Деветият във временното класиране на EPS, G2H, премина към немската организация BlaZeUp. Напоследък пловдивският тим се представя все по-добре, като спечели последните си два мача в родните Про серии и се представи на ниво в AGL финалите, завършвайки на пето място в крайното класиране. Отборът официално преминава към новата организация, която ще оказва спонсорство, като купува премиуми, осигурява гейм и вентрило сървъри и раздава премии според постиженията.

Промяна има и в състава. На мястото на zlos7ar, към игра се завръща бившият играч на тима aleks.

Ето какво споделиха по този повод собственикът и мениджърът на организацията:

BlaZe up! assassin (собственик): "До момента не бях чувал нищо за G2H, но впоследствие се запознах с тях чрез мениджъра им (Star). Решихме да ги привлечем към нас, тъй като тимът играе в EPS, играчите са над 18 и ходят по различни LAN турнири из страната. Очакваме активност, добри отношения в отбора и добро сътрудничество с мениджмънта. Представянето на тима е важно, за да можем да привлечем още спонсори, с които ще можем да подкрепим по-добре отбора."

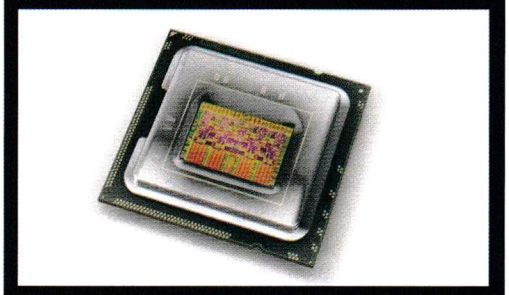
BlaZe up! mnL (мениджър): "BlaZe Up" е мултигейминг организация, създадена през 2007-ма. Имаме за цел да станем популярен и успешен клан. Преди носехме името "The Next Episode", но го сменихме след появата на новия сайт. Разбрахме, че G2H си търсят организация и решихме, че с тях може да направим един много добър отбор. Те ще представляват организацията и като подкрепа ще получават гейм сървъри, войс сървъри и други неща, от които се нуждаят."

Championship Gaming Series фалират

От вътрешен източник в лигата изтече информация за разходите на CGS в първия сезон. Цифрите звучат внушително, а и се оказа, че организаторите на лигата са похарчили почти 25 милиона долара през първия сезон, при положение, че бюджетът им възлизал на $50 милиона за 5 години. На фона на това оправданията със световната финансова криза звучат малко нелепо. Най-много критики е отнесъл легендата на електронните спортове Johnathan "Fatal1ty" Wendel, който подписа договор като коментатор и получава по $300 000 на сезон, без да има никакъв опит (нещо като Стоичков, с тази разлика, че първият май се справя по-добре). Основният проблем обаче идва от факта, че Championship Gaming Series бе предвидена като чисто американска лига, което пък води до много малък интерес от европейските зрители. Договорът с Eurosport 2 е привлякъл около 1 000 000 зрители от Стария континент, но в общата схема това не е достатъчно, за да се оправдае огромният бюджет. В момента подобни цифри са немислими за Европа, но пък видяхме как грандиозен план се провали зад океана. Наистина жалко за CGS, но явно реалностите в момента са такива. Все пак нищо чудно да ги видим отново както се случи с CPL.

Готини панели
LOGITECH ID GRIP

Според проучване на Logitech, 65% от потребителите искали да моднат наличния си хардуер. Ами така си е! Затова и те започнаха да предлагат от този месец възможност да сменяш панела на G9 геймърската си мишка с нещо по-шарено, по твой избор. В онлайн магазина им вече има готови модели, като например с картинки от Red Alert 3, но ако имаш нещо по-различно в предвид – прати картинката и те ще ти я поставят със специални технологии върху материала. Последните гарантират, че няма да се изтрие и ще е с много добро качество.



Коледни изненади!
INTEL CORE I5

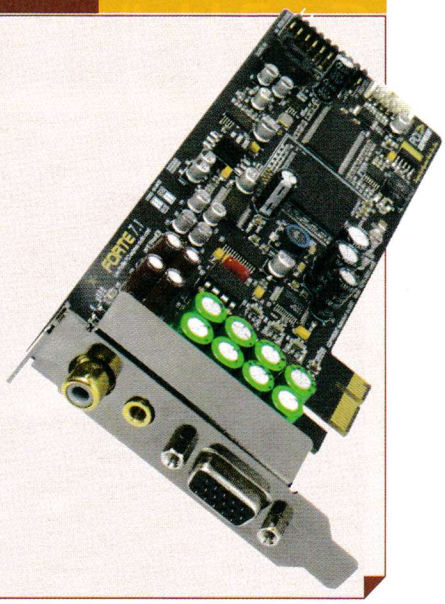
В настоящия брой сме ти написали обширно ревю на най-мощното семейство процесори за момента – Intel Core i7. Разочароващото е, че те са на доста дебели цени и едва ли всеки ще може да си ги позволи. Затова пък от втората половина на 2009-та година ще очакваме Core i5 линия, която ще е с аналогични възможности на по-големия си брат, но естествено малко по-скромни. Моделите ще са базирани на Lynnfield ядро, ще предлагат двуканален, вместо триканален режим на работа на DDR3 паметта и ще са с нов LGA 1160 цокъл.

Отговорът
AMD OPTERON

Най-накрая четириядреният процесор на AMD, изработен по 45-нанометров процес е на пазара! Определено чакането за новия Opteron си струваше, за което говорят тридесет и петте процента повишената производителност и същото количество понижена енерго консумация. Не е ли интересно как са постигнали такова съвършенство? Интересно е, но няма да те оплитаме в излишни технически разсъждения, а само ще ти споменем, че вграденият контролер на паметта е за DDR2-800 модули.

В PCI-Express е истината
AUZENTECH X-FI FORTE 7.1

Първата PCI-Express звукова карта е вече факт и в каталога на Auzentech. Те са базирали новия си продукт на Creative-ски чип, но все пак, за да се различава по нещо решението им са използвали хипер качествени компоненти и са направили няколко доработки. Истината е, че крайният резултат е много добър, а това ще го оценят геймърите и аудио маниаците, към които е специално насочена X-Fi Forte 7.1. По името се досещаш, че се поддържа 7.1 звук, което е изключително важно за всичките DTS кодирания. Вградената 64 MB X-Ram памет прави обработването на сложни 3D звуци лесно и без никакви засечки. Няма никакви грижи с подкарването под Windows XP и Vista. Очаквай продажбите да са стартирали, докато си четеш броя.

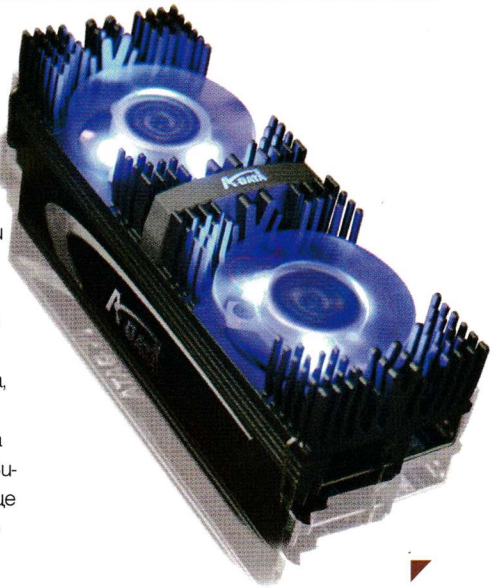


Черното завинаги
COOLER MASTER COSMOS BLACK

Харесва ти тази версия на нечовешката кутия Cooler Master Cosmos, нали? Определено е добра, да. Само че не всеки ще може да я има – пускат се само 500 бройки и самите Cooler Master ще определят на кои пазари ще бъде продавана. Информацията е още много оскъдна, но повече ще има чак след приключването на броя, а ние предпочитаме да те информираме предварително. Истината е, че ще получиш още от същото, но даже и повече. Два 140 мм вентилатора ще са разположени в най-горната част, за да въртят въздуха, а пък голям прозрачен капак ще прави възможно постоянното наглеждане на компонентите. Това е много удобно, ако използваш водно охлаждане или пък искаш просто да наблъскаш машината си с дузина неонови лампи.

Екстра памети
A-DATA XPG DDR3-2133X V2.0

Не обичаме да се изказваме крайно, но тези памети определено не ни позволяват да се въздържим - жестоки са! Вече когато говорим за овърклок на памети ще се сещаме точно за A-DATA с техните нови DDR3 плочки от екстремната серия X. Скоростта им е цели 2133 MHz, което ще те накара да се замислиш дали дъното ти ще издържи. Спокойно обаче, поддържат се от DDR3-1600, 1333 и 1066 съвместими платки, така че слагай и не го мисли. Правят впечатление агресивните тайминги от CL10-10-10-30, но това, което хваща окото във външния вид е зверското охлаждане. Така е - с високата скорост идва и топлината, но алуминиевите радиатори и двете светещи перки ще оправят нещата. Комплектите, в които се предлагат са 3x1 GB и 3x2 GB.



Чудна тройка!

OCZ FATAL1TY PSU

Fatal1ty продължава успешните си маркетингови партньорства с множество компютърни фирми, но една от най-успешните му сделки, с OCZ, отново даде добра реколта. Екстремно ориентираните пичове представиха нова серия от три захранвания, насочени ексклузивно към нуждите на геймърите. Моделите са с мощност 400, 550 и 700W. Първият, естествено, е най-базов, вторият предлага модулно включване на кабелите, а пък 700W-овото предложение е топ офертата с отделната си стабилна 12 волтова линия. Последните два продукта дори притежават сертификат SLi от NVIDIA за поддръжка на едновременна работа на повече от една видео карта. OCZ Fatal1ty PSU-тата идват и с нечовешкия дизайн, като гъзарийките са специалното лого на прогеймъра и ултра тихия 12 сантиметров, светещ в червено вентилатор. А, щяхме да забравим, че те идват с печат 80+, което сигурно не ти говори нищо, но всъщност означава, че са супер ефективни и много малка част от енергията се загубва по трасето под формата на топлина. Тези захранвания са супер оферта за мощната ти геймърска машина – включително и най-слабият модел, ако си с по-скромно ориентирано геймърско решение.

Добави аксесоар!

RAZER GEAR

За да изтъкнеш геймърската си порода, обърни внимание на новите аксесоари, които Razer представиха. Те вече предлагат на феновете си тениски с различни забавни надписи, чанти за LAN партита и дори малки джобчета за GSM-и. Това са гъзарски атрибутчета, чието брутално Razer лого ще привлече много завистливи погледи. Всичките неща са направени от висококачествени материали, а чантите са така предвидени, че да побират клавиатури, мишки, слушалки и 15-17-инчови лаптопи.

Още повече!

HIPER M1000

1000W може да ти се струват много, но да те питаме дали ще мрънкаш като си направиш някоя топ машина с 3 видео карти. Новото предложение на HIPER е точно за такива случаи, в които частите са възможно най-мощните на пазара, а също така са и изтискани до дупка. Захранването е с 80+ знак за ефективност, предлага полу-модулност, което ще рече, че основните кабели не могат да се свалят, а пък периферните – според нуждите ти. Цената се очаква да е доста приятна, а гаранцията е цели 5 годинки. Хайде, честито!

Синя сила

GELID WING UV BLUE

Сравнително младата швейцарска фирма GELID отново привлече вниманието към себе си с WING UV Blue перките им. Те са изключително интересни предложения, защото са базирани на сложна технология за изработка и в резултат на това могат да работят много по-дълго от един обикновен вентилатор. Когато видиш, че се е замърсил от прахта съвсем спокойно можеш да махнеш перката и да я измиеш. Препоръчително е да ги използваш в кутия с прозрачен капак, защото иначе може да загубиш част от удоволствието, гледайки как реагират на UV светлина. Предлагат се в размери 80, 92 и 120 мм.

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

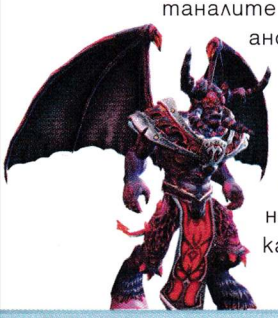
Топ 10 на игралните заглавия за 2008

троен поглед към отминалата игрална година

Още една игрална година мина и замина и трябва да признаем: през 2008 беше страхотно да си геймър. Е, не видяхме „Следващата Голяма Стъпка Напред" и прословутата „нект джен" революция за пореден път отказа да се състои, а това, признаваме, малко ни разочарова.
За сметка на това никой от нас няма да си изкриви душата и да каже, че сме се разсърдили на дежурното „Още от същото", което развлекателната индустрия ни предложи, понеже то въпросното беше с меко казано отлично качество.
Факт е, че отминалите 12 месеца бяха рядко благословени с много и силни гейм заглавия.

Благодарение на факта, че конзолите от нова генерация навлязоха в най-зрялата фаза от жизнения си цикъл, през 2008 видяхме редица игри, впечатляващи едновременно с визия и геймплей (е повече с визия, но това е тенденция, на която сме свидетели не от вчера). Успоредно с това леко поизостаналите по времето на анонсите на Xbox 360 и PlayStation 3 компютри преживяха своеобразен Мини-Ренесанс, най-яркото доказателство за който вероятно беше фактът, че един от най-добрите PC ексклузиви за последните няколко години – The Witcher, премина успешно бариерата от 1 милион продадени копия. Както правилно отбелязаха много западни медии – за една платформа, която от доста време насам се води „умираща" това си е доста впечатляващ резултат, откъдето и да го погледне човек.

И за да не ви отегчавам с прекалено много приказки – ще оставя гейм хитовете на 2008 да говорят сами за себе си. Защото няма по вярна картина за поредната отминала година от картината, нарисувана от игралните заглавия, които са я осмислили.



РАЗЧУПИ СИТУАЦИЯТА

РАЗЧУПИ СИТУАЦИЯТА

Игралната 2008 през погледа на...

Мирослав Александров

1 Devil May Cry 4

Разработчик: Capcom
Разпространител: Capcom
Жанр: Екшън
Платформа: PC, Xbox 360, PS3
Защото е: силен адреналинов коктейл, изпит на един дъх! Никъде другаде радостта и тъгата не танцуват заедно така красиво.
Защото не е: игра, която ще изиграеш и забравиш.

2 Mass Effect

Разработчик: BioWare
Разпространител: Electronic Arts
Жанр: RPG
Платформа: PC, Xbox 360
Защото е: духовният наследник на така любимия ми KotOR. Завладяваща история, плътна атмосфера и персонажи, които просто няма как да ти бъдат безразлични.
Защото не е: клише.

3 Far Cry 2

Разработчик: Ubisoft Monreal
Разпространител: Ubisoft
Жанр: FPS
Платформа: PC, Xbox 360, PS3
Защото е: перфектна хомогенна смес между шуутър и ролева игра. Никога няма да ти е скучно в огромния ѝ свят и винаги ще намери с какво да те изненада.
Защото не е: като първия Far Cry. Пластмасова и изкуствена с други думи.

4 Sacred 2: Fallen Angel

Разработчик: Ascaron
Разпространител: Deep Silver
Жанр: RPG
Платформа: PC, (PS3 и Xbox 360 на 17 февруари)
Защото е: играта, която създаде виртуални Blind Guardian и ги накара да свирят специално за теб. Освен това има огрооомен свят и динамичен, зарибяващ геймплей.
Защото не е: провалило се продължение. Fallen Angel е по-добрият Sacred във всяко едно отношение.

5 Mount & Blade

Разработчик: Tale Worlds
Разпространител: Paradox Interactive
Жанр: RPG
Платформа: PC
Защото е: пиратите на Сид Майър в рицарски вариант. Какъв ще бъдеш зависи само от теб, играта не ти поставя никакви ограничения.
Защото не е: комерсиална. Правена е от играчи за играчи.

6 Left 4 Dead

Разработчик: Valve
Разпространител: Valve/Electronic Arts
Жанр: FPS
Платформа: PC, Xbox 360
Защото е: играта, която преобърна представите ни за мултиплейър. Няма по-добро забавление за приятели.
Защото не е: новият CS. Определено. Много по-добра е.

7 Call of Duty: World at War

Разработчик: Treyarch
Разпространител: Activision
Жанр: FPS
Платформа: PC, PS3, Xbox 360, PS2, Wii, DS
Защото е: най-добрият шуутър за Втората световна война. Кървава, брутална и шлифована почти до съвършенство.
Защото не е: поредното лигаво, псевдогероично заглавие, което изкривява образа на войната.

8 Viking: Battle for Asgard

Разработчик: Creative Assembly
Разпространител: Sega
Жанр: Екшън
Платформа: PS3, Xbox 360
Защото е: за викинги. Само по себе си това е изключително голям плюс, но комбинирано с епични масовки и кървав геймплей, положението става съвсем червено (не може да е розово, за викинги говорим все пак).
Защото не е: като онова извращение Beowulf (тъпа, скучна, бъгава и с пропилян потенциал).

9 Audiosurf

Разработчик: Dylan Fitterer
Разпространител: Valve(през Steam)
Жанр: Музикална
Платформа: PC
Защото е: гениална. Невъзможно е да ти омръзне, също както е невъзможно да живееш без музика.
Защото не е: сложна и натоварваща.

10 S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

Разработчик: GSC Game World
Разпространител: GSC World Publishing
Жанр: FPS
Платформа: PC
Защото е: играта, която ясно доказа, че дори радиацията няма да избие буболечките. Иначе атмосферата просто смазва, а докато скиташ из Зоната имаш чувството, че си се докоснал до нещо наистина много специално.
Защото не е: като масата шуутъри.

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

неочаквано добра комбинация
NESCAFÉ 3in1 Classic
WWW.NESCAFE.BG

Игралната 2008 през погледа на...

Александър Балтаджиев

1 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Разработва: Kojima Productions
Издава: Konami Digital Entertainment
Платформа: PS3
Жанр: същински шедьовър!
Защото е: играта на годината, по моето скромно мнение. Отличен повод да си закупиш Playstation 3, ако все още не си го направил.
Защото не е: типичен представител на игрите от трето лице, а нещо много повече!

2 Mirror's Edge

Разработва: EA DICE
Издава: Electronic Arts
Платформа: PS3, X360
Жанр: Assassin's Creed от първо лице
Защото е: динамична, иновативна и... секси. Mirror's Edge полага основите на един изцяло нов жанр, доказвайки, че игрите от първо лице могат да се играят и без пушка в ръцете.
Защото не е: (категорично!) еднообразна, макар и на западните колеги много да им се иска.

3 Grand Theft Auto IV

Разработва: Rockstar North
Издава: Rockstar Games
Платформа: PS3, X360, PC
Жанр: Голямата Автомобилна Кражба, V 4.0
Защото е: мултиплатформена, за мое (а и твое, предполагам) огромно щастие! Хиляди благодарности на рок звездите!
Защото не е: само за конзоли, както се опасявах доскоро.

4 Gears of War 2

Разработва: Epic Games
Издава: Microsoft Game Studios
Платформа: X360
Жанр: по-добрият Gears of War
Защото е: поредният образец с марка „Клифи Би" за това как трябва да се правят екшън игри от трето лице.
Защото не е: просто продължение на оригинала, а напротив – превъзхожда го във всяко едно отношение.

5 Fable II

Разработва: Lionhead Studios
Издава: Microsoft Game Studios
Платформа: X360
Жанр: „ролева игра" в истинския смисъл на думата
Защото е: носител на Молиньовата гаранция за качество. Най-увлекателното RPG на 2008-ма. Отново... по моето МНОГО скромно мнение.
Защото не е: бъкана с тонове безсмислени статистики; нещо много характерно за традиционните ролеви игри.

6 Star Wars: The Force Unleashed

Разработва: Lucasarts
Издава: Lucasarts
Платформа: X360, PS3, PS2, PSP, DS, Nintendo Wii
Жанр: по-добрият Jedi Knight това е! Мхм...
Защото е: както подчертах и в ревюто на играта, „най-добре разказаната история за Междузвездни войни от много време насам".
Защото не е: бъгава и еднообразна... както отново им се искаше на западните колеги.

7 Age of Conan: Hyborian Adventures

Разработва: Funcom
Издава: Eidos Interactive
Платформа: PC
Жанр: М-одерен, М-аниашки, О-ригинален
Защото е: най-зарибяващото ММО, което някога съм играл. И да, пробвал съм World of Warcraft. Не ме трогна...
Защото не е: безмозъчен грайндфест... или поне до едно определено време.

8 LittleBigPlanet

Разработва: Media Molecule
Издава: Sony Computer Entertainment
Платформа: PS3
Жанр: раят на потребителското съдържание
Защото е: същински модел за подражание. Образец за това какво трябва да представляват игрите в бъдеще.
Защото не е: подобно на нищо, което си виждал досега.

9 FIFA'09

Разработва: EA Canada
Издава: EA Sports
Платформа: PC, X360, PS3, PS2, PSP, Nintendo Wii, Nintendo DS
Жанр: наш'та система 4-4-2
Защото е: най-реалистичният футболен симулатор, изобщо! Новият PES пасти... така де – кокъл да яде.
Защото не е: същата Фифа като от миналата година.

10 Resistance 2

Разработва: Insomniac Games
Издава: Sony Computer Entertainment
Платформа: PS3
Жанр: Irresistible Co-op shit
Защото е: най-яката (и шарена) кооперативна пуцалка за Playstation 3
Защото не е: сингълплейър игра. Опази Боже!

РАЗЧУПИ СИТУАЦИЯТА
NESCAFÉ

Игралната 2008 през погледа на...

Александър Божинов

1 Left 4 Dead

Разработва: Valve
Разпространява: Valve/EA
Жанр: FPS
Платформа: PC, X360
Защото е: Мултиплейър хитът, с който годината ще бъде запомнена. Повече на страниците на статията ни в настоящия брой.
Защото не е: Подобна на нищо, излизало досега. Ни на йота по-малко от онова, което Valve ни обещаха.

2 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures / LEGO Batman: The Videogame

Разработва: Traveller's Tales
Разпространява: LucasArts / Warner Bros.
Жанр: екшън
Платформа: PC, X360, PS3, PS2, PSP, DS, Wii
Защото са: Семейните игри, с които годината ще бъде запомнена. Съчетават любими герои, LEGO-вселената и възможност за съвместна игра между двама.
Защото са: Предъвкване на формулата от LEGO Star Wars, не наистина. Защото формулата от LEGO Star Wars е като шоколада – никога не можеш да й се наситиш!

3 Audiosurf

Разработва: Dylan Fitterer
Разпространява: Valve (през Steam)
Жанр: музикална
Платформа: PC
Защото е: Нов начин да изпиташ музиката.
Защото не е: Просто поредното – сякаш задължително – „свържи три" заглавие, което всеки независим разработчик рано или късно се заема да произведе.

4 Assassin's Creed

Разработва: Ubisoft Montreal
Разпространява: Ubisoft
Жанр: екшън
Платформа: PC, PS3, X360
Защото е: С нестандартна постановка, реализирана на дяволски професионално ниво, както и куп интригуващи игрални похвати.
Защото не е: Повтаряща се. Категорично не. Сякаш величествената Shadow of the Colossus, с която имат доста сходни страни би могла да бъде наречена „повтаряща се"!

5 Fallout 3

Разработва: Bethesda Game Studios
Разпространява: Bethesda Softworks
Жанр: RPG
Платформа: PC, PS3, X360
Защото е: Вдъхване на нов живот в поредица, принадлежаща към вечните игрални класики. „Игра, в най-добрите традиции на игрите", както споменах в края на рецензията си от предишния месец.
Защото не е: Безсрамен опит за изстискване на още пари от серията, без тя да бъде третирана с нужното внимание и уважение – и наистина рядко явление, в това си качество.

6 Spore

Разработва: Maxis
Разпространява: EA
Жанр: симулация
Платформа: PC
Защото е: Явление. Идея, в състояние да вълнува дори само посредством факта, че се е появила на бял свят през живота ни. Еволюцията на игрите маха за поздрав към еволюцията на света. Като/ако един ден машините ни завладеят, Матрицата ще бъде доста по-цветна и пипалеста, заради това заглавие: помнете ми думата!
Защото не е: Всичко, което може да се каже по тази тема, въпреки мащаба си. Но ни дава някаква представа за възможностите и от тях би следвало да ви побиват тръпки на благоговение.

7 The Witcher Enhanced Edition

Разработва: CD Projekt RED
Разпространява: Atari
Жанр: RPG
Платформа: PC
Защото е: Сделката на годината, по същия начин, по който The Orange Box беше такава за 2007. А и дяволски добро заглавие по принцип, със силен привкус на старата школа.
Защото не е: Само достоен жест от страна на разработчика. А достоен жест, придобил невероятен успех. Току-виж и други се вдъхновили!

8 Race Driver: GRID

Разработва: Codemasters
Разпространява: Codemasters
Жанр: PC, PS3, X360
Платформа: рейсър
Защото е: Блестящо изпълнен и внасящ нови механики в жанра рейсър.
Защото не е: ...лесно да бъде изместен от челната позиция тази година, независимо от предпочитанията ви за реализъм или аркадност.

9 Devil May Cry 4

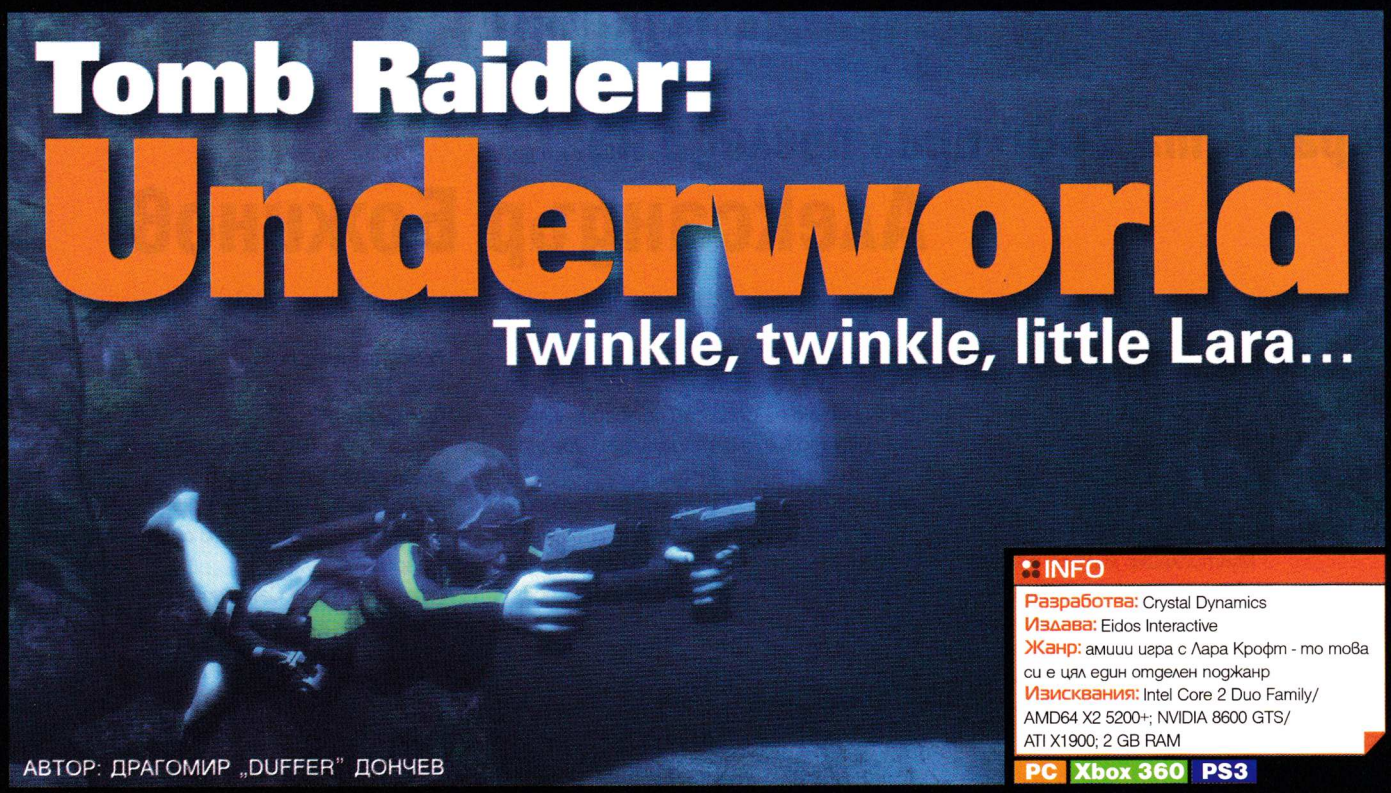
Разработва: Capcom
Разпространява: Capcom
Жанр: екшън
Платформа: PC, PS3, X360
Защото е: Новият Данте! Стил, хумор и умопобърканост събрани в една от най-добрите бойни игри въобще.
Защото не е: Издънка при портването към PC, като предната част. Същевременно в жанр, доста рядък феномен на платформата.

10 Mass Effect

Разработва: BioWare
Разпространява: EA/Microsoft
Жанр: RPG
Платформа: PC, X360
Защото е: Мечтата на всеки фен на холивудския научно-фантастичен епос.
Защото не е: Изобщо толкова задръстена, колкото звучи това горе, всъщност.

Tomb Raider: Underworld

Twinkle, twinkle, little Lara...



АВТОР: ДРАГОМИР „DUFFER" ДОНЧЕВ

INFO

Разработва: Crystal Dynamics
Издава: Eidos Interactive
Жанр: амиии игра с Лара Крофт - то това си е цял един отделен поджанр
Изисквания: Intel Core 2 Duo Family/ AMD64 X2 5200+; NVIDIA 8600 GTS/ ATI X1900; 2 GB RAM

PC | Xbox 360 | PS3

Еех, Лара, Лара. Колкото повече време минава, толкова повече ти си оставаш същата. Ето на, вече си в осмо поред издание и аз пак се чудя да те похваля или да те заклеймя зловещо като триумф на всичко онова, което спечели на игрите име на „забавление за посредствени хора".
Сигурно е най-справедливо да кажа, че като всяко едно друго нещо ти си имаш своите лични мигове на тих провал и вдъхновяващ триумф; моменти на забава и тотално отегчение.
Но дали да не карам наред? И да започна от самото начало...

ПО СЛЕДИТЕ НА ИЗГУБЕНАТА МИС КРОФТ

Сигурно знаеш, че от 2006г. насам, осиротялата (и прогресивно затъваща в клишета и безинтересна сивота) поредица, проследяваща приключенията на археоложката, авантюристка и любителка на приключенията с конструкция и данни за фотомодел от мъжко списание, Лара Крофт, беше „осиновена" от едно студио, което, уви, е виждало и по-добри творчески времена.
От това произтекоха два безспорни факта – Tomb Raider си възвърна голяма част от старата слава на предизвикателен, интригуващ и увлекателен екшън-ъдвенчър, а Crystal Dynamics направиха още една малка, но съществена стъпка назад в кариерата си и позагубиха още малко от и без друго помътнелия си престиж.
В този ред на мисли – Underworld е логично продължение на процеса на Tomb Raider ренесанс, започнат с Legend и продължил с Anniversary, което откъдето и да го погледнеш си е добра новина.
Виж, лошата... лошата е, че ако си очаквал една истинска Лара Крофт игра от следващо поколение, което да революционализира поредицата, „въвеждайки" така да се каже Tomb Raider в новия игрален век – е, ще останеш малко разочарован.
Underworld е правен по класическата рецепта „още от същото" и ти вярвам сам можеш да преценяш за себе си (в зависимост от това доколко фанатичен Лара фен си) дали това е плюс или минус за теб.

ТАЗИ ИГРА
...е директно продължение на Tomb Raider: Legend – с всички произтичащи от това плюсове и минуси

ЛАРА КРОФТ И ХРАМА НА ОБРЕЧЕНИТЕ

От чисто сюжетна гледна точка играта не предлага изненади и резки, вълнуващи обрати. Както споменах, това си е чиста проба продължение на Legend и историята директно продължава оттам, от където свърши през 2006г., като кривва от време на време, колкото да даде обяснение за някои неясни моменти в предходните две части.
Промените, на които наистина можеш да разчиташ (и които си струва да се споменат) са основно визуални и трябва да призная добавят един цял допълнителен слой от реализъм към образа на едрогърдата конкурентка на Индиана Джоунс. В Underworld ще видиш Лара да излиза мокра от водата, която се стича адски ефектно по нея или застива на капки по тялото ѝ; ще видиш любимата си героиня мръсна и окаляна (което си е доста правдиво – все пак не може да очакваш, че хем ще се завира из разни прашни, антични храмове, хем ще си стои чистичка и спретната през цялото време); ще я видиш как отмята

NESCAFÉ
Classic
3in1
На стик 18 g
ЕНЕРГИЯ
75kcal
4%
NESCAFÉ
NESCAFÉ
неочаквано
добра
комбинация

с ръка надвисналите над нея листа в джунглата или с досада се отръсква от полазилите я тропически паяци с размери на чаена чинийка. Изобщо, обещаното „повишено ниво на интерактивност и взаимодействие със средата", за което креативният директор Ерик Линдстрьом толкова много говори в предварителните интервюта относно играта е изцяло налице. В чисто геймплеен аспект нещата слава богу са запазили достатъчно солидна степен на приемственост спрямо Legend и видим регрес няма. Сега, то и прогрес няма, но щом поне никой не се е втурнал да поправя здрави неща – значи всичко е наред.

Обединеното присъствие на Тоби Гард (създателят на Лара, влизащ в ролята на кинематографичен директор на проекта) и таланта на Crystal Dynamics определено си казва думата и в резултат Underworld е доста увлекателна игра, която без съмнение ще отправи предизвикателство към въображението и интелекта ви с някои доста интересни и предизвикателни пъзели,

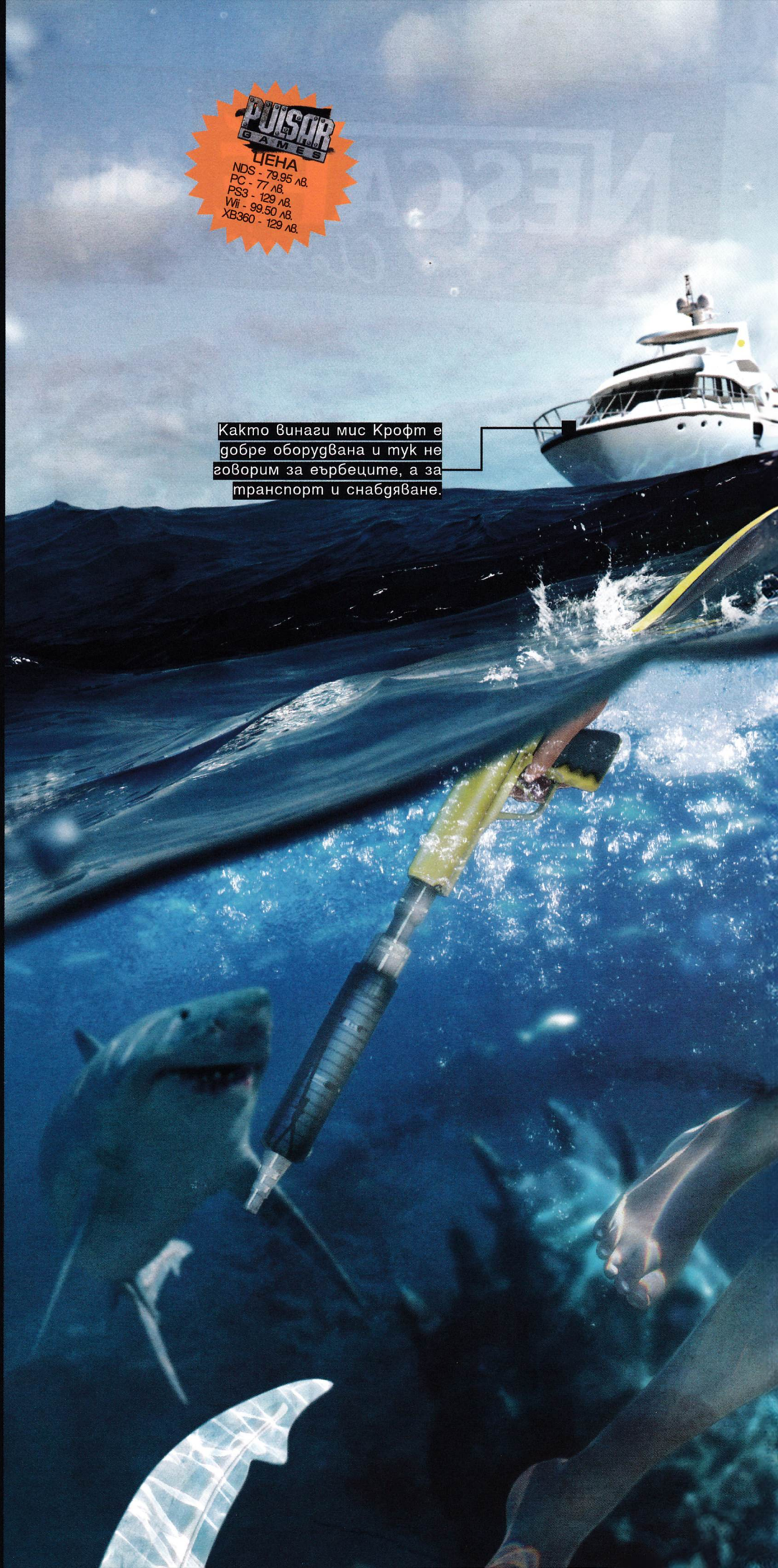
МИЛА МИ ЛАРО, ПОСЛЕ РЕВОЛЮЦИЯТА ОБИЧАМ НАЙ-МНОГО ТЕБЕ!

изискващи едновременно разсъдливост и рефлекси.

Изобщо Crystal достатъчно ясно и високо заявиха, че го могат точно този аспект от създаването на една игра още с поредицата, благодарение на която името им ще остане записано с големи, златни букви в историята на гейминга – легендарната Legacy of Kain. Макар и в по-малка степен, този креативен талант блести и тук в Underworld – заглавие, което както вече казах си има своите моменти.

Това, което ми допадна най-много е, че Crystal са създали игра, която оставя впечатление за мащаб, за размах и усет към голямото. Макар че трудно може да се нарече „монументален", осмият Tomb Raider е ценно допълнение към серията най-вече поради факта, че е правен с подчертан усет за перспектива.

Още повече играта е доста визуално впечатляваща и няма начин ›



Както винаги мис Крофт е добре оборудвана и тук не говорим за еърбеците, а за транспорт и снабдяване.

Каквото и да си говорим, оборудването си го бива - изразът "Всички екстри" сякаш за Лара е мислен.

Зъбете се, зъбете. Ако знаете с каква мома точно се захващате щяха да ви увяхнат моментално усмивките.

Оценка

Тествана версия:

Играта е:
ценно попълнение в голямото семейство от класни Tomb Raider заглавия

Играта не е:
новият Legacy of Kain

★★★★☆

4/5

Вятър, вълни, акули... Прическата остава перфектна със супер специалния лак за коса на мис Крофт.

Преди да излезе тази игра мислехме, че изразът сексапилен водолазен костюм е оксиморон.

Леки, романтични облачета в небето, мили, нежни вълни и акули – идилия.

Водните ефекти са най-добрите, които сме виждали в игра в последно време. Няма по-течна вода просто.

Океанът е пълен с красоти – обърнете внимание на играта на светлината и лекото изкривяване на образа.

поне 1-2 пъти да не те трогне и да ти въздейства на това ниво.
Мен лично ме впечатли начинът, по който са реализирани повечето нива – и първото с подводния храм, последвано от задъхания ритъм на разпадащия се стар търговски кораб, заменен почти веднага от гледката на древните руини, скъ-

Е, ДОБРЕ БИ БИЛО ДА ИЗЯСНИМ КАКВО Е И КАКВО НЕ Е ТАЗИ ИГРА, НАЛИ ТАКА?

тани сред влажната тайландска джунгла и моментът, в който Лара пристъпва в огромна открита зала, в центъра на която стои самотно дърво, огряно от оскъдните слънчеви лъчи.
Точно заради тези моменти играта си струва изиграването – заради простичката емоция на откривателството, трънката, вълнението на приключението – всеки един малък компонент, който направи Лара Крофт (а в един по-широк, попкултурен смисъл и Индиана Джоунс) толкова популярни и обичани герои.

ПОСЛЕДНИЯТ КРЪСТОНОСЕН ПОХОД НА ЛАРА КРОФТ

За съжаление, над или по-точно зад всичко това се прокрадва и още нещо – едно неприятно, тънко, но натрапчиво усещане за изчерпване, за творческа умора, за фалш, за нещо правено по задължение, а не с вдъхновение. Естествено, не изключвам възможността това да си е лично мое, изцяло субективно усещане, което няма нищо общо с качествата на самата игра, а по-скоро се дължи на разочарованието ми, че Лара не е нито Кейн нито Разиел, а Underworld, не е новият Defiance.
Точно по тази причина ще ти препоръчам горещо тази игра, в случай че ми обещаеш да подходиш към нея или без някакви специални очаквания, воден само и единствено от идеята да се забавляваш; или ако си чисто и просто Tomb Raider фен.
Но в случай че си очаквал някакво маскирано възраждане на култовия Legacy of Kain, шансът Crystal да те разочароват жестоко е голям, опасно голям.

INFO

Разработка: EA Black Box
Издава: Electronic Arts
Жанр: Жажда за скорост
Изисквания: 3.2 GHz Intel Pentium 4, 1 GB RAM, DirectX 9.0c 128 MB видео

PC | Xbox 360 | PS3 | PS2 | PSP | DS | Wii | N-Gage | iPhone | iPod Touch

Need for Speed: Undercover

още, още скорост!

АВТОР: ДРАГОМИР „DUFFER" ДОНЧЕВ

Ето какво написах за миналогодишния Pro Street: "Изумително грозна и изненадващо тъпа. Казано накратко – за мен играта е пълен провал. Оставя впечатлението, че екипът за разработка изцяло е подменен с пълни аматьори, а бюджетът на проекта орязан с поне 80% спрямо Carbon. Най-недостойният NFS, който някога съм играл. Pro Street е неугледен и скучен – абсолютно фиаско..."

Както винаги насрещният трафик ще е едно от основните препятствия, които ще се опитат да спънат екзалтиращата инерция, която си набрал по пътя към победата. Ловкото избягване на бавно влачещите се „цивилни" автомобили само по себе си е вид предизвикателство.

FROM PAST IMPERFECT TO PRESENT CONTINUOUS

Съжалявам ако с тези си думи обиждам някой от вярвам малобройните фенове на въпросното издание, но така си беше – състезания по затворени писти, без преследвания с ченгета (солта и пипера на последните две велики издания на NFS – Carbon и особено Most Wanted), безлични брифинги между мисиите, без следа от онази филмова атмосфера на видео-откъсите от (да позна – пак от Most Wanted) – изобщо постна работа.

ТАЗИ ИГРА ...е истински Need for Speed във всяко едно отношение!

Завой във възможно най, най-неподходящата посока за серията – една серия, която винаги е доставяла едно единствено, основно нещо – усещане за скорост.

Да, замисли се и сам ще го установиш – Need for Speed е една от игралните поредици, в които същността на геймплейната механика най-точно отговаря на името им.

Тъй като задължително включва (с някои редки – и слава богу! – изключения) мощна комбинация от надъхващ музикален ритъм, сравнително широки, прави писти, на които можеш да набереш скорост и аркадно управление, което е толкова далеч от реализма на игри като Colin McRae и Race Driver, колкото Емилия Масларова е далеч от Моника Белучи.

На финала играта надъхва брутално, позволява ти да се почувстваш адски умел водач, старае се максимално малко да нарушава устрема ти и веднъж набрал инерция, трябва да допуснеш наистина адски груба и тъпа грешка (като например да се изпращиш челно в някаква твърда преграда), за да я изгубиш напълно и високоволтовото усещане за скорост да изчезне изцяло.

Та именно в това се заключава магията на Need for Speed. Именно благодарение на този прост факт играта продава година след година милиони копия и поддържа пламъка на фенщината жив сред огромна маса от фанатични свои почитатели по цял свят.

И именно от този канон се опита да се отклони Pro Street. Слава на всички автомобилни богове, през тази година Black Box са дошли на

Отблясъци, сенки, авто-лак – изобщо гъзария. Визуалните ефекти са на достатъчно високо ниво та да те хване яд когато сгрешиш и одраскаш боята в мантинелата или пукнеш стъкло в някой от сблъсъците. Така, че – пази колата!

Колата ти – твоята радост и твоя мъка. След един определен момент вероятно ще се чувстваш спрямо нея по начина по който Франк Мартин се чувства спрямо любимото си „Ауди" в култовия „Транспортер".

себе си и ни предлагат Undercover – един по-добър, малко по-красив и „пинизчийски" вариант на Most Wanted (за който вярвам ще се съгласиш е най-добрият NFS за последната петилетка).

ВИВА ЛА ЕВОЛЮЦИОН!

Като цяло няма да намериш нищо революционно, което да ти отвее главата в тази игра. Тя категорично не се опитва да изобрети жанра наново и откровено казано не знам кой е тоя луд дето е очаквал подобно нещо от игра на EA, още повече от игра на EA, която е представител на франчайз, минавал за утвърден още по времето на Моисей. Въпреки това Undercover си кефи и то си кефи именно по оня уникален NFS начин, по който си трябва.

Има няколко по-различно поднесени стари рейсинг режима като например един тип спринтове, които директно те мятат в разгара на купона и ти казват – изпревари го тоя с поне 1000 фута или задръж една минута лидерската позиция. И двата безумно много надъхват и честно, няма как да не усетиш нуждата от още и повече скорост. А както стана въпрос преди малко – тази поредица си е баш за това, нали така?

МАНТИНЕЛАТА, ЗА МАНТИНЕЛАТА ВНИМАВАЙ БЕ!

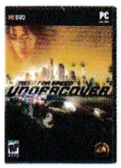
ДВИГАТЕЛ И МЪРКА!

Реално Undercover е изградена от добре смазаните и висококачествени компоненти на Most Wanted. Потапянето в света на нелегалните състезания е постепенно и е свързано с изпълнението на серия от задачи, предизвикателства, напрегнати преследвания с полицията, мерене на... "скоростни лостове" с други опитни рейсъри и прочее – позната история като цяло.

Все пак Black Box са се поста-

Оценка

Тествана версия:



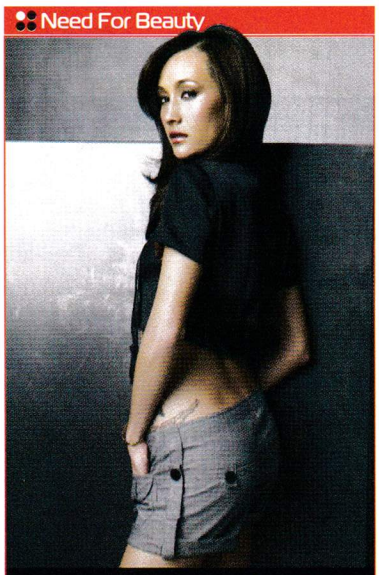
Играта е: истински Need for Speed във всяко едно измерение на канона (да се свети, свети името му!)

Играта не е: революция в рейсинг жанра, не се опитва и да бъде

★★★★☆

4/5

Need For Beauty



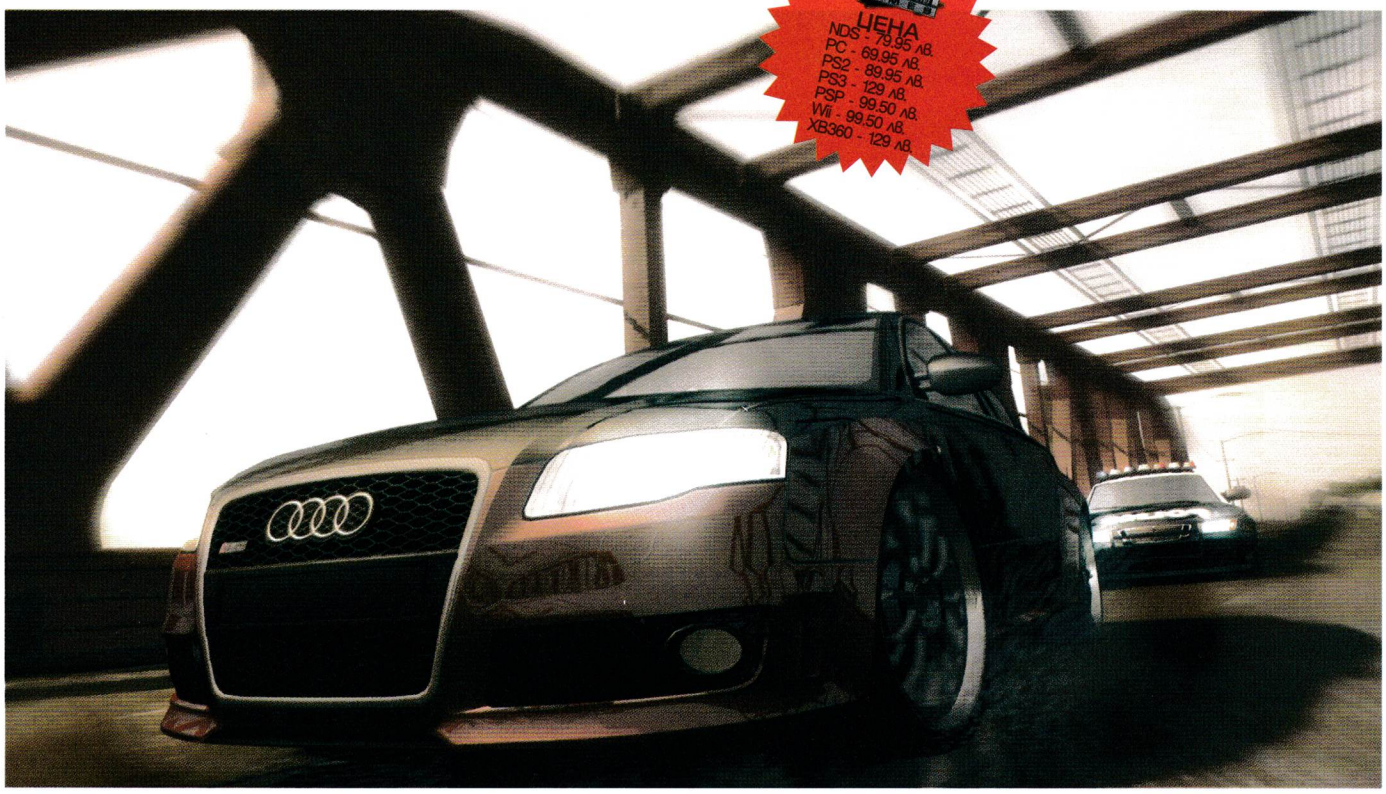
Маги Кю е новото селебрити в поредицата Need For Speed. Мацето е родено на Хаваите, докато ние в екипа все още пестим от закуски, за да се разходим до родното черноморие...
Ех, живот ли бе да го опишеш? Майката – виетнамка, а бащата – американец с ирландски, полски, френски и канадски корени. Изобщо Маги е интернационална хубавелка, в която няма как да не се влюбиш от пръв поглед.
Дълго време Маги е работила като модел в Хонг-Конг, което автоматично е накарало мнозина оризоядци да се опипат на много лоши места. Тя също така участваше в миналогодишния блокбъстър „Умирай Трудно 4.0", където изпълняваше ролята на „гадната китайка, дето раздава шутове".
В новата игра от поредицата Need For Speed, Маги изпълнява ролята на инспектор Чейс Лин – единствената връзка на главния герой с полицейското управление на града.
Красавицата споделя, че не играе видео игри, но след участието си в Undercover предпочитала да ѝ подаряват гъзарски автомобили, вместо цветя...
Ей така – да си имаш едно на ум.

В случай, че се чудиш в тази игра има точно 5 модела Porsche: 911 GT2, 911 GT3 RS, 911 Turbo, Carrera GT и Porsche Cayman S (последното само в колекционното издание на Undercover)

рали да добавят това онова, с което да придадат на Undercover малко собствено излъчване и да избегнат дефиницията „римейк на Most Wanted".
Водачът ви например вече ще трупа опит, който се разпределя по различни умения – за боравене с трансмисията, нитро-то, спирачки, двигател – каквото се сетиш. Да, пичовете са включили лек ролеви елемент, който, макар да няма драстично отражение върху геймплея, ще ти позволи да следиш по отблизо как се развива водачът ти по време на играта. Разбира се, класическите опции за персонализация пак са си тук – комплекти за ъпгрейд, тунинговане, винили, джанти, боя – всичко за автомобила с две думи. Отделно яките мацки и брутални марки возила – две от най-ярките отличителни черти на поредицата са в изобилие, което ще зарадва дори най-скептично настроения към рейсърите играч. Лично за мен усещането да покарам любимия си Aston Martin беше несравнимо.

ОПААААА, ЗАМИНА БОЯТА – АЗ КАТО ТИ КАЗАХ ДА ВНИМАВАШ ЗА МАНТИНЕЛАТА В ПРЕДНОТО КАРЕ...

Уви, както във всеки NFS и в Undercover не всичко е цветя и рози. Много западни колеги възнегодуваха срещу изключително нелогичния и небалансиран темп на развитие в играта. Факт е – в стремежа си да ти доставят максимум от онова магически усещане за Скорост с главно „С", Black Box малко са се поотнесли със занижаване нивото на трудност. Докато водачът ти качи първите десетина нива рядко ще се чувстваш особено затруднен – без значение дали става дума за скоростен спринт, или надбягване по затворен кръг от улици. Единствено предизвикателствата свързани с играта на „Стражари и апаши" с ченгетата ще те изправят малко по-сериозно на нокти – поне мен някои от мисиите, в които присъстваха полицаите доста ме озориха. Най-трудни са задачите, които ще те поставят в ролята на Кип Рейнс (Джовани Рибизи" от „Да изчезнеш за 60 секунди" – сещаш се, онези първи кадри от филма, в които пичът изхвърча с едно



PULSAR GAMES
ЦЕНА
NDS - 79.95 лв.
PC - 69.95 лв.
PS2 - 89.95 лв.
PS3 - 129 лв.
PSP - 99.50 лв.
Wii - 99.50 лв.
XB360 - 129 лв.

Порше през предната витрина на магазина и трябваше хем да се отърве от ченгетата, хем да го закара невредимо до нелегалния гараж за разфасоване.
Някои от тези мисии освен това имат и времеви лимит, което като цяло ти поставя доста сложната задача – хем да свиеш колата, хем да се отървеш от ченгетата преди да я закараш на бъдещия й собственик, хем да го направиш за по малко от няколко минути.

Да, определено няма нужда да се вглеждаш в марката на автомобила за да се досетиш, че новия NFS е черпил щедро вдъхновение от Transporter. Всъщност той Джон Ричтиело си призна отдавна де...

БЕГАЙ СЕГА В ГАРАЖА И ДАНО ДА СИ ИЗКАРАЛ ДОСТАТЪЧНО ЛЕВ, ЧЕ РЕЙСИНГЪТ Е СКЪПО ХОБИ!

КУКИТЕ МЕ ДЕБНАТ!

Тук много добри думи Black Box ще чуят по повод на реализацията на самите преследвания. Ченгетата са адски агресивни, радио-комуникацията помежду им и централата е много интензивна, стряскащо адекватна на реалната обстановка и на нещата, които твориш из улиците – строшиш ли нещо веднага се чува какво си направил, координацията помежду им е направо стряскащо реална, изобщо евала за подобно ИИ в рейсинг игра.
В същото време ИИ-то на останалите водачи в повечето състезания е на точно обратния полюс от скалата. Тъпи до безобразие, не се стараят изобщо и честно казано секунди след старта изостават толкова далеч назад зад теб, че убиват всяка интрига и човек остава с впечатлението, че се състезава сам. Да му се не види – бавният и тромав насрещен градски трафик ме затрудняваше повече, отколкото останалите „печени" рейсъри по време на гонките.
Е, след средата на играта – както казах от десето ниво на водача ти нагоре – нещата се подобряват, но не чак толкова драстично.
Аркадност, аркадност, но дори аз, който съм меко казано бос в състезателните игри малко се подразних.
За щастие различните типове мисии се редуват достатъчно бързо и начесто, та това да не се набива чак толкова в очи – тъкмо когато си се почувствал бог на пистата заради некадърността на колегите си рейсъри, идват ченгетата и ти свиват перките.

ГАЗ ДО ЛАМАРИНАТА И ВОЛУМЕТО НА МАХ!

А да – две думи и за озвучаването. Саундтракът е традиционно добър. Музикалните изпълнения са подбрани с вкус и с много редки изключения се съчетават с пистите по един бих казал „Audiosurf" – ски начин (шегичка). Благодарение на това имах няколко буквално трансцендентални рейсинг гонки които ми докараха вълшебни усещания за скоростна екзалтация и триумф. За да цитирам лични фаворити: Pendulum – Granite, Bonobo – Scuba (Amon Tobin Mix), Amon Tobin – Mighty Micro People и най-вече Ladytron – Ghosts. Уникални неща, просто трябва да ги чуеш и то на пистата – извън нея не звучат и на 1/5 толкова надъхващо.
Визуално изненади няма – честно казано дори ми се струва, че този енджин започва вече яко да издиша, а в сравнение с Neon-а на Race Driver изглежда направо вехт. Но от друга страна това пък означава, че играта почти сигурно ще ти върви на „щайгата" (която щом е заслужила такова определение подразбира се не е компютър на NASA).
Финално – Need for Speed, бате. Какво повече да ти кажа – ако си фен, това е достатъчно. Ако не си – ами опитай пък, може точно Undercover да те направи такъв.

INFO

Разработва: Treyarch
Издава: Activision
Жанр: FPS
Изисквания: AMD 64 3200+/Intel Pentium 4 3.0 GHz или по-добри, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 6600GT/ ATI Radeon 1600XT

PC | Xbox 360 | PS3 | PS2 | DS | Wii

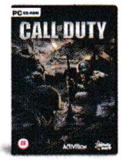
No rules. No fear. No mercy. Only chaos...

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

АВТОР: МИРОСЛАВ АЛЕКСАНДРОВ

Оценка

Тествана версия:



Играта е: брутална и реалистична

Играта не е: по-добра от Modern Warfare

★★★★☆

4/5

Точно преди една година, в 83 брой, любимият ми колега Християн Чуков ви представи Call of Duty: Modern Warfare. Зверски добра статия за невероятно изпипана и балансирана игра, която беше само на крачка от съвършенството. Мнозина бяха наистина разочаровани, след като петата част дори не се опита да направи въпросната заветна крачка, а се върна назад към корените на поредицата – Втората световна. Всъщност това не е задължително минус – макар и преексплоатирана, темата не е напълно изчерпана (все пак говорим за най-големия сблъсък на ценности и идеали в човешката история). Лично аз си признавам без бой, че не знам почти нищо за боевете в Тихия океан, а не виждам нищо лошо да измина и отново пътя до Берлин, стига да има какво да ме мотивира, за да продължа напред. Най-голямата сила на World at War не е красивата графика, нито динамичният и разнообразен геймплей, нито наистина великолепното озвучаване. Това, с което играта наистина блести е чувството, което буди в гърдите ти докато я играеш. Много е... истинско.

ТАЗИ ИГРА е най-добрият шуутър за Втората световна война, правен до този момент

IT IS I WHO SPAWNS THIS FURY

Не си играл наистина докато не ти попадне леката картечница. Обикновените пушки и автомати убиват стандартно – плисва кръв, може и малко мозък да хвръкне, но нищо, което да не сме виждали досега в игра. Картечницата (а и другите тежки оръжия) са съвсем друга бира. Всеки куршум къса крайници, пръска гръдни

кошове, прави плътта на каша. Усещането, когато превръщаш отряд немци на пастет е адски странно и противоречиво. Определено чувстваш мощ, но в същото време има и известна доза отвращение (осакатяванията са направени наистина много добре).
Наистина не знам какъв човек трябва да си, за да ти е забавно (подчертавам забавно), когато използваш огнехвъргачката. Признавам, че е изключително ефективна (може би дори прекалено мощна) и полезна, особено ако има вероятност да има скрити врагове в тревата, ама... леко е жестока бе. Противниците ти не умират веднага – обикновено им остават няколко изпълнени с агония секунди живот, в които или се щурат наоколо, или падат на земята в безсмислен опит да изгасят пъзналите по тялото си пламъци. И в двата случая пищят. А ти седиш край тях, гледаш как кожата им се бели и осъзнаваш в пълна сила, че ти си им причинил това и че самата идея, че е възможно едно човешко същество да причини

подслаждат горчивата истина или да разводняват внушенията.

Изкуственият интелект е една от най-слабите страни на заглавието. На моменти е наистина дразнещо дебилен. На няколко пъти ми се случи да бъда убит, защото другарите ми, които уж трябваше да ми пазят гърба пускаха противниците покрай себе си.

БАНЗАЙ!

Бойният вик се превръща в писък щом пламъците обгръщат тялото на атакуващия. Гледаш как самурайт изгаря жив и през главата ти минава нелепата мисъл, че крясъците му почти напомнят на смях.
„На кого се смееш, кучи сине? На кого се смееш?“
Заобикаляш димящата плът и продължаваш навътре в японския окоп. Нови противници. Нови крясъци.
Съзнавайки с пълна сила, че губят, японците се окопават и се борят със зъби и нокти за всеки метър земя. Сблъсъците с тях могат да бъдат описани с една дума – фанатизъм.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE БЕШЕ ПОЧТИ СЪВЪРШЕН. ИЗПИПАН, БАЛАНСИРАН – ИГРА БЕЗ КАКВИТО И ДА БИЛО СЛАБИ СТРАНИ

това на друго е ужасяващо плашеща.
В главата ти съвсем ясно се набива идеята, че войните не би трябвало да се водят по този начин. Виж игрите на военна тематика трябва да се правят именно така – без да спестяват нещо на играча, да

Партизански тактики, засади, дебнене, неочаквани самоубийствени атаки – винаги те държат под напрежение и никога не знаеш откъде ще дойдат и какъв мръсен номер ще ти приложат този път. Джунглата им предоставя достатъчно скривалища.

Профилактичното изгаряне на околната растителност винаги е разумно. Японците често се крият в клоните на дърветата или във високата трева и най-често ги виждаш чак когато те нападнат.

World at War мултиплейър

Всеки, който не играе Left 4 Dead този месец, играе мултито на World at War. Играят го дори в South Park (не се бъзикам – епизодът е The Ungroundable и може да го гледате на официалния сайт на сериала).
Като цяло представлява подобрена версия на мултиплейъра от Modern Warfare. Отново можем да си създадем уникален войник с отключване на ъпгрейди и нови оръжия. Имаме и напълно нова система за награждаване – при определен брой убийства играчът получава някакъв бонус. Например бойни кучета, обикалящи и сеещи смърт из картата – далеч по-оригинални са от кръжащия хеликоптер от четвъртата част.

Историята се разказва през очите на наставниците на двамата главни герои. Сержант Роубък (Кийфърд Съдърланд) се държи буквално като баща към войниците, пази ги и ако зависи от него няма да позволи нищо да им се случи – неведнъж именно той спасява Милър.

ДРУГАРЮ!

Вече е тяхната земя, техните хора, тяхната кръв! Те не проявиха милост в Сталинград и сега ще им отвърнем подобаващо. Нека бягат или да изгорят в окопите си!
Гари Олдман прави зверски силна роля, давайки гласа си за сержант Резнов. Наставникът на Димитрий Петренко (в чиято кожа влизаш ти) е много по-интересен персонаж от Роубък (а и по-труден за изиграване според мен – не всеки може да предаде фанатичния плам). Готов е да жертва хората си, стига „великата цел" да бъде изпълнена.
След обсадата на Сталинград, Червената армия поема към Берлин, за да смаже последните останки от нацистката армия. И да отмъсти. Интересното е, че ти се дава право на избор – можеш да екзекутираш ранени и да отвръщаш на жестокостта с още по-голяма жестокост (Резнов му вика справедливост) или просто да извърнеш поглед

и да оставиш това на другарите си.

АТМОСФЕРАТА!

Имаме адски изпипани нива – като почнем от джунглите на тихоокеанските острови, минем през "мъртвия" Сталинград (личният ми фаворит – в никоя друга игра не съм изпитвал толкова осезаемо усещане за разруха), една изключително напрегната нощна престрелка над океана и стигнем до заветния Берлин – навсякъде ще се сблъскаш с внушение, което просто изпълва сетивата.

МЕЛОДРАМА

Допадна ми начинът, по който е пресъздадена грубата, военна реалност. Хора убиват хора, хаос, зверства. Успоредно с това – леко фалшивеещ, изкуствен героизъм, който често не стои особено на място (особено в мисиите с многострадалния редник Милър). Разбираш ли, нелепо и нереалистично е, когато бойните ти другари те погледнат в очите и ти изтърсят нещо от рода на:

„Милър, японците са те изтезавали досега, полужив си, но това изобщо не е оправдание да го даваш по-леко и да не се биеш. На ти тази каска и тоя пистолет, вземи си и пушка от ей оня сандък. Разчитаме на теб."

Или любимото ми.

„Милър/ Димитрий, идват танкове. Иди вземи гранатомет от сандъка с гранатомети и ги взриви. Ние през това време ще седим и ще те гледаме без да правим нищо. Ама как така да ти помагаме бе? Егати тъпото ще е. Ти ще се справиш и сам, ние вярваме в теб. Айде бегай."

Няма абсолютно никакво обяснение, защо си толкова специален и защо именно ти трябва да свършиш нещо, което би трябвало да е по силите на всеки един от другарите ти. Дразнещо е.

"ФИЛМОВО УСЕЩАНЕ"

Другият голям минус – досадната праволинейност на играта. Дизайнерът ни Иван отбелязва,

ЕДИНСТВЕНИТЕ СЛАБИ СТРАНИ НА ИГРАТА СА ДРАЗНЕЩАТА ПРАВОЛИНЕЙНОСТ И ГЛУПАВИЯТ ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Кооперативна игра

Четири другарчета могат да минат заедно кампанията(или две ако играят през LAN). Якото е, че трудността скача автоматично, за да не ви е скучно. За съжаление на нас от Gameplay не ни остана време да тестваме наистина обстойно този режим, но от малкото, което видяхме от него мога да кажа, че е зверски забавен. За да ви впечатля още повече ще добавя, че е почти толкова добър, колкото и кооперативът на Left 4 Dead.

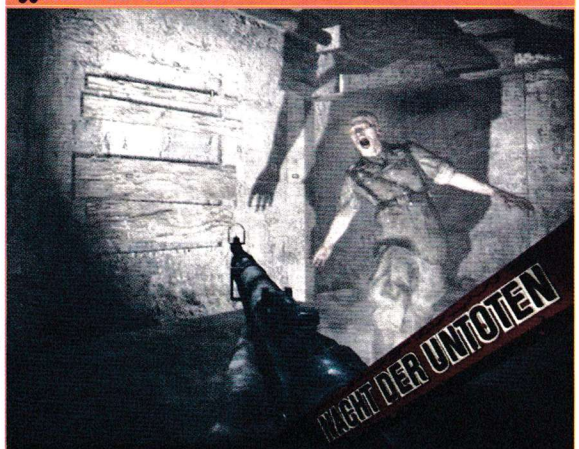
че като се скриптира действието се постига ефект все едно гледаш филм, но лично аз се чувствах в положението на лабораторен плъх в лабиринт. Пример:
Точно пред нас има укрепена позиция на японците. Вдъхновен от преживяванията си с Far Cry 2 решавам да се промъкна през дърветата и да изляза на по-удобна позиция. Ядец! Играта не ми дава. При всеки опит да изляза от пътя и да вляза в гората се сблъсквам с невидима преграда. В крайна сметка се отказвам от иначе похвалната си инициатива и атакувах заедно с другарчетата си фронтално, точно по начина, по който очевидно се очакваше от мен.

ВОЙНАТА – ТОЧНО ТОЛКОВА ЖЕСТОКА, КОЛКОТО Е В ДЕЙСТВИТЕЛНОСТ

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Така. Имаме атмосфера. Имаме увлекателен геймплей. Имаме почти съвършена техническа реализация и наистина феноменално добро озвучаване. Имаме всички налични предпоставки за зверски добра, въздействаща игра с други думи. Недостатъците се губят на фона на добрите страни. Защо тогава не и се наслаждаваме, по дяволите, вместо да въздишаме и да плачем как четвъртата част била по-добра? Животът не е справедлив, деца. По-добри четвърти части винаги ще има и няма смисъл да анатемосваме петите заради тях. А и шестата част вече се разработва и то от Infinity Ward.

Nacht der Untoten



Много забавен мултиплейър мод. Отключва се след минаване на основната кампания. Четирима играчи се изправят против безкрайни вълни от немъртви нацисти. Има и опция да играеш сам, но разбира се с приятели е много по-забавно.

Samsung YP-S2QB

Ако си скромен тип или просто не искаш да разоряваш Дядо Коледа, то виж това сполучливо предложение на Samsung. MP3 плейърът YP-S2QB ще ти е напълно достатъчен с 2-та гигабайта вградена памет и семплия си дизайн. Няма дисплей, но сервизна информация за действията си можеш да получиш от наличния светодиод. Поддържат се музикалните формати MP3, WMA и OGG, а за отличното звучене разполагаш с вграден еквилайзер. Последният е с настройки за различните музикални жанрове. Теглото на това мъниче е само 17.2 грама, като в това число е включена и литиево-полимерната презареждаема батерия. Тя се зарежда от USB порта и може да издържи цели 13 часа слушане. Ако сме те заинтригували, прати Дядо Коледа в магазини Техномаркет, където той ще ти го купи само за 79 лв.

текст: Александър Василев

„Ха, зомби апокалипсис – никога няма да прихване!"

LEFT 4 DEAD

ТАЗИ ИГРА

...ще ви накара да се стягате в очакване да ви връхлети орда немъртви всеки път, когато чуете алармата на кола посред нощ. И не само.

INFO

Разработва: Valve
Издава: Valve/EA
Жанр: Триумф. Ужасен триумф
Изисквания: 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GeForce 6600/Radeon 9600 и нагоре, 7.5 GB място за инсталация

PC | Xbox 360

АВТОРИ:
АЛЕКСАНДЪР БОЖИНОВ
МИРОСЛАВ АЛЕКСАНДРОВ
АЛЕКСАНДЪР „ПРО" БАЛТАДЖИЕВ

Не бяхме подготвени. Заразата е навсякъде. Всички са подивели. Скоро и аз ще се присъединя към редиците им, но преди това има нещо, което трябва да свърша. Дълг, така безразсъдно и лекомислено приет от моя страна навремето, но толкова значим и тежък за изпълнение сега. Вероятно ще си кажете „какво толкова, захванал си се с писане за игрички". „Проблемът е, че една от тези игрички в момента завладява света", отговарям.

Как се стигна дотук? Преодоляйки стремежа си да ви заговоря за немското експресионистично кино от 20-те години на миналия век в рамките на този така кратък текст, ми остава да се ограничa до следното: На някой, някъде му е хрумнало, че би било добра идея да направи игра, пресъздаваща приключенията на група герои от зомби филм. След това идеята е попаднала във възможно най-опасните ръце – такива на кадърни хора, способни да я изпълнят брилянтно.

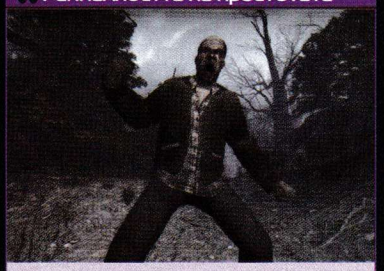
Първото сравнение за резултатите от техния труд, което ми идва на ум, е с Max Payne: друго изключително успешно заглавие, специално създадено за да отдаде почит на конкретен жанр от киното (в онзи случай, черният филм). И двете игри се ориентират наистина точно за притегателните страни на материята, която са си избрали, и ги използват, а това е постижение само по себе си. Разликата се корени в това, че докато при Max Payne те са реализирани главно на ниво сюжет и презентация, при Left 4 Dead корените им достигат и определят самия геймплей.

„РЕЖИСЬОРЪТ" – ТВОРЕНИЕ, СЯКАШ ИЗКАРАНО ОТ НАУЧНАТА ФАНТАСТИКА

Тук не просто ви се обяснява и демонстрира, че играете ролята на един от четирима оцелели сред океан от зомбита – тук тя се изтръгва от вас с всеки миг и всяко възможно решение, пред което

"Пушачът" е изключително опасен заради дългия си език. Крие се на невъзможни места и никога не знаете от къде ще ви придърпа.

Гениалността на простотата



Мигащите светлини галят нервите ни. Разхождаме се из един мъртъв град. Или немъртъв, зависи откъде ще го погледнеш. Предишният ни живот няма значение. Имаме само една цел – да оцелеем. Всичко друго остава на заден план.

Нищо сложно няма в Left 4 Dead. Геймплеят е простичък, оръжията са малко (но за сметка на това ефективни), а враговете са точно 5 вида – обикновени зомбита и четири специални, които играят ролята на босове. Гениалното е как всичко се напасва съвършено и как играта постепенно и естествено променя начина ви на мислене. Да вземем например вратите – по принцип нещо напълно обикновено, но тук една затворена врата може да се окаже безценна преграда пред тълпата зомбита, която иначе би ви прегазила с устрема си.

Синдромът „Защити другарчето"

Не става дума само за отборна игра. Става дума за доверие. Благодарение на Режисьора никога не знаеш какво ще ти скочи на гърба и в този ред на мисли Left 4 Dead е игра за приятели.

Когато знаеш, че можеш да разчиташ на човека до теб, мерникът ти е далеч по-точен, а напрежението преминава в адреналинови тръпки на възбуда. Съответно и играта е далеч по-приятна.

Samsung VP-HMX20C

Да си правиш сам HD клипчета с резолюция от порядъка на 1920x1080 пиксела вече не е толкова голям подвиг, а за целта ти е необходима само хубава камера, поддържаща FullHD картина. За пример сме ти избрали компактния модел на Samsung VP-HMX20C. Той има 6.4 MP CMOS сензор и вградена 8 GB памет, така че няма абсолютно никакви пречки за творческите ти възможности. Ако не ти достига място, на разположение е слотът за SD/SDHC носители, така че за секунди можеш да побереш като нищо още 32 GB. Отделно оптиката е стабилизирана, така че дори леко да ти трепне ръката да не опропастиш кадрите. За следене на целия процес по снимане можеш да разчиташ на 2.7-инчовия широкоформатен дисплей. Цената на Samsung VP-HMX20C е 999 лв., а продукта можеш да откриеш в магазини Техномаркет.

текст: Александър Василев

бивате изправени.
Победата е въпрос или на достигане до изхода от нивото, или задържане на позиция за определен интервал от време, тъй че броят на отстреляните противници наистина не е важен. От значение е единствено оцеляването и всичко останало е в следствие на вашия стремеж към него.
Същевременно неизброимият и непредсказуем, а още адаптивен и безскрупулен враг ви кара да работите заедно с останалите в отбора, чиято помощ ще ви е нужна за практически всичко. Оставете изтребването на зомбита настрана – първо тези зомбита трябва да бъдат открити преди да са открили вас, за което чифт допълнителни очи и уши винаги влизат в полза. По време на битка, пък, колкото по-голям избор на цели има противникът, толкова по-безопасно ще е за ваша милост. Когато ви повалят, а ще ви повалят често, се налага именно съотборник да ви изправи. Интересна дилема поражда оскъдицата на медикаменти, например. Дори няколко дилеми.

ОТ ЗНАЧЕНИЕ Е ЕДИНСТВЕНО ОЦЕЛЯВАНЕТО И ВСИЧКО ОСТАНАЛО Е В СЛЕДСТВИЕ НА ВАШИЯ СТРЕМЕЖ КЪМ НЕГО

Дали ще ползвате единствената си аптечка за собствени цели или ще излекувате с нея друг? Дали ще надничате зад всеки ъгъл в търсене на допълнителна екипировка, или ще се опитате да притичате през нивото с наличната си (или пък не) такава?
Обединени от общата цел и зависимостта си един от друг, под въздействието на специално пригодената към стила и умението им на игра заплаха, от страна на изкуствения интелект, „режисиращ" приключението зад кулисите, играчите в Left 4 Dead бързо започват да се координират. Не след дълго те се научават да съгласуват помежду си всичко от темпа на движение и пътя, по който ще минат, през формацията, в която ще се придвижват (заради евентуален приятелски огън и за да са в състояние да посрещнат заплаха от всички страни), оръжията, които ще ползват и дори моментите, в които ще презареждат.

Оценка

Тествана версия:

Играта е:
отдаване на почит към зомби филмите, екипно забавление, винаги различна, с всички екстри на Steam

Играта не е:
мудна, еднообразна, трудна за усвояване, ограничена само до мултиплейър

★★★★★

5/5

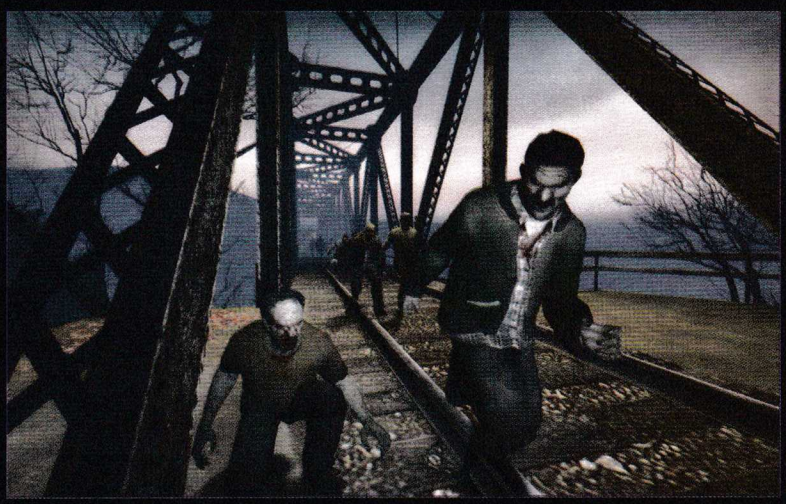
Left 4 Dead не е сингълплейър игра, затова доведи приятели

Valve и този път надминаха себе си. Огледай се – няма нито един сподвижник на „оцеляващата" PC платформа, който да не играе Left 4 Dead.

Защо L4D е толкова популярна игра?
Ще ти кажа защо.

Всяко следващо преиграване на коя да е от кампаниите гарантира съвсем различно изживяване, ето защо. И тук не става дума само за прословутия A.I. директор, разбира се.
Много често ще ти се налага да играеш L4D със случайни хора, онлайн. Замисли се – нима след настъпването на един зомби апокалипсис не би се случило същото?
Останалите играчи може да съдействат на групата, но може и да се юрнат като муха без глава, те може да са първи или последни в колоната, може да са същински шуутър ветерани, или пълни смотаняци...
Важното е, че ще ти бъдат напълно непознати.
И всеки следващ път играта ще бъде различна, динамична, а понякога (много често) дори изнервяща.

Все тая де. Важното е последният да затвори вратата...



Главните герои

Противно на всяка логика, немалко хора критикуват факта, че на главните герои е придадена персоналност. Брутално тъпи твърдения, ако питате нас – това, че имаме истински, живи персонажи, а не просто скинове, е една от най-силните страни на заглавието.

Франсис

Ако си рокер, но вашите са те кръстили без капчица жалост Франсис, имаш точно два избора. Или да си смениш името, или постоянно да влизаш в сбивания, за да доказваш мъжествеността си.

Предпочитан герой от Миро.

Бил

Герой от Виетнам. Бил не познава друг живот освен войнишкия. Проблемът е, че никой не пуска старци на война. Освен ако не става дума за битка срещу орди от заразени мъртвци, де. Тогава просто няма по-подходящ от някой, който е оцелявал цял живот. Непрекъснато се опитва да докаже, че няма нужда от помощ и че възрастта му не е пречка.

Предпочитан герой от Нок.

Луис

Работохолик, който мрази работата си. Луис е типичният афроамериканец от филмите на ужасите – нервен и пускащ шеги, за да прикрие страха си.

Никой не го предпочита, но понякога Боро играе с него по необходимост.

Зоуи

Сладка, мила и грижовна (абе защо милите, добри и грижовни жени, които освен това са и хубави, са само виртуални?), Зоуи е върл фен на филмите на ужасите. След Заразата животът ѝ се превръща именно в такъв филм, но тя е подготвена.

Предпочитан герой от Про и Боро.

PULSAR GAMES
ЦЕНА
PC - 69.95 лв.
XB360 - 129 лв.

Петте най-големи кошмара на оцеляващия

1. Приятелски огън? Не, благодаря!
Новобранците понякога са по-голямо зло дори от Вещицата. Пардон – те тако'а зло кат' Вещицата НЕМА!
Иначе люти клетви падат, когато Главният стане жертва на нечия варварска проява. Кой знае на колко хора им е спрял тока, заради неговите „любезни" пожелания...
Запомни! – никога, ама НИКОГА недей да стреляш на сляпо! Ако ролята на безмозъчно зомби ти отива повече, пусни си „Версус" режима...

2. Зоуи, що вдигаш гюрултия ма, офцо креслива!?
При все че уж са мъртви, зомбитата са много сензитивни твари. Звукът на автоаларми конкретно ги „тегли" със скоростта на пират – игра от „Арената".
И така, как да противодействаш на банда „алармирани", полуразложени човекоядци?
Бягай. Бързо.
Или си набави коктейли Молотов...
Повечко.

3. Y'all used me like a pipe bomb!
Ако не желаеш аверите да ти поверят ролята на апетитна примамка, запомни:

Първи закон – не се цепи от колектива.
Втори закон – не цепи по главите на колектива.
Трети закон – спазвай горните два, или сподели съдбата на „пискливия" Брад.

4. Нали ти казах да клякаш бе? /kick "Brad"
Друго основно правило в играта – водачът на групата винаги стои приклекнал, или яде оловото на всички намиращи се зад гърба му.

Прави си сметката, да няма сърдити после!

5. Move Witch, get out the way!
НЕ БЕЗПОКОЙ ВЕЩИЦАТА! НЕ ПРИБЛИЖАВАЙ ВЕЩИЦАТА! НЕ СТРЕЛЯЙ ПО ВЕЩИЦАТА! НЕ ОСВЕТЯВАЙ ВЕЩИЦАТА! НЕ ГЛЕДАЙ КЪМ ВЕЩИЦАТА, ДОРИ С ИЗКЛЮЧЕНО ФЕНЕРЧЕ, ДОРИ ОТ РАЗСТОЯНИЕ; НИКОГА!

Ако в групата има умствено болен, който въпреки всичко обезпокои Вещицата предстои следното:

А) ГОСПОД ДА НИ Е НА ПОМОЩ!

Б) Започни да му крещиш в микрофона в продължение на минимум 30 секунди!

В) Опитай да изпищиш „Вещицата! Вещицата! Мамицата му!" и да стреляш напосоки.

Нищо не може да се сравни с усещането, когато сте притиснати до стената, а зомбитата напират и напират. Ако някой играч падне в боя не умира веднага, а остава да лежи ранен, докато не бъде изправен от съотборниците си.

От своя страна „Режисьорът" – творение, сякаш изкарано от научната фантастика – реагира на действията им и се старае да ги постави във възможно най-вълнуващи ситуации, като същевременно кара всяко следващо преиграване да протича различно. Веднъж на дадена позиция ще ви очаква спотайващо се самотно зомби, друг път лениво пъплещи из околността единици, трети път озверяла тълпа, четвърти път: нищо. Това, разбира се, далеч не са най-коварните му инструменти. Освен обикновените зомбита, ще се натъкнете и на няколко специални вида, всеки от които притежава умения, превръщащи го в екипно

КООРДИНАЦИЯ, ВНИМАНИЕ И ПЪЛНО ВЪЗПОЛЗВАНЕ ОТ ОКОЛНАТА СРЕДА

предизвикателство сам по себе си, да не говорим в комбинация с останалите. Тук следва да ви съобщя и особено приятната новина, че ще можете сами да играете като въпросните инфектирани в предвидения за целта Versus режим. Каквото и да си говорим за изкуствен интелект и игрални механики, обаче, същинското удоволствие безспорно идва от човешкия фактор. Всичко описано дотук е само основа – дяволски добра основа при това, ако все още не е станало ясно – върху която да се разгърнат геройствата и грешките на самите играчи, така че всеки от тях да участва и изгради собствена история. Ето защо Left 4 Dead превзема света. Ето защо самият аз бях заразен от нея. Ето защо сега охотно приветствам новите ни зомби повелители: с автоматична пушка. По няколко пъти на ден. Ще се присъедини ли някой?

PRINCE OF PERSIA®

"Prince of Persia" © 2008 Ubisoft Entertainment. Всички права запазени. Базирано на "Prince of Persia", създадено от Джордан Мечнер. Ubisoft, Ubi.com и логото на Ubisoft са търговски марки на Ubisoft Entertainment в Съединените Щати и/или други държави.
"Prince of Persia" е търговска марка на Джордан Мечнер в Съединените Щати и/или други държави и е използвана от Ubisoft Entertainment под лицензия. "PlayStation", "PLAYSTATION" и фамилиите от знаци "PS" са заявени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. Знаците Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и Xbox са заявени търговски марки на групата от компании Microsoft и са използвани под лицензия на.

"СИГУРЕН ПРЕТЕНДЕНТ ЗА ТИТЛАТА ИГРА НА ГОДИНАТА" – IGN

Появи се нов герой—Овладей елитният, акробатичен боен стил на най-ловкия боец, който историята познава.

Отворен свят с епични размери—Как се развива историята зависи от решенията, които вземаш.

Смъртоносен нов съюзник—Партньорът ти, Елика, е твоето най-силно оръжие срещу мрака.

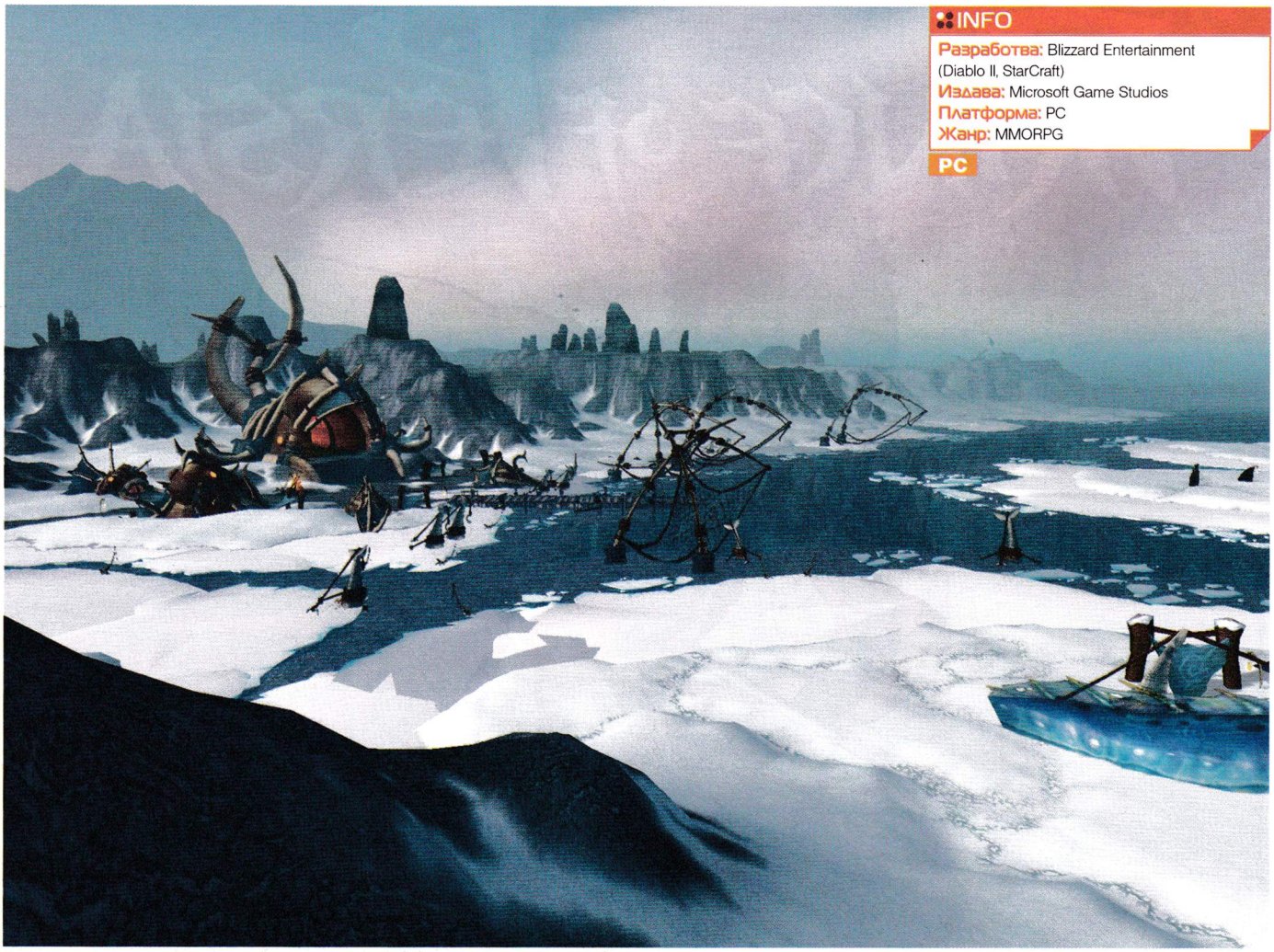
12+ TM
www.pegi.info

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 LIVE · PC DVD ROM

ПУЛСАР
www.pulsar.bg

UBISOFT®



INFO

Разработва: Blizzard Entertainment (Diablo II, StarCraft)
Издава: Microsoft Game Studios
Платформа: PC
Жанр: MMORPG

PC

World of WarCraft: Wrath of the Lich King

АВТОР: MORALLESS

всичко, което ви трябва, за да оцелеете в студения свят на Northrend

Спомняте ли си часовете по физика и химия, в които са ви преподавали как двама блестящи физици/химици са направили ново откритие по едно и също време, но на разстояние няколко хиляди километра един от друг? Нещо подобно се случи този месец в редакцията. По едно и също време, но в различни точки на сградата (големите умове не могат да мислят на едно място) моя милост и Главният едновременно стигнахме до извода, че да се пише ревю за новия експанжън на World of Warcraft няма абсолютно никакъв смисъл. Особено след мащабното представяне на бета теста, което направихме по-рано. Затова решихме, че трябва да представим Wrath of the Lich King по малко... хм, по-различен начин. Естествено, с това моята задача се усложни, а състоянието на Главния, докато чакаше материала, премина от „привидно спокойно", през „леко изнервено", а накрая прерасна в бясно звънене по мобилния и косопад. Но какво са няколко пожертвани косъма в името на удоволствието да прочетеш нещо интересно за играта, която близо 15 милиона души по света играят?

15 милиона души. Звучи най-малкото впечатляващо. Две България ежедневно полазват в сървърите на WoW, за да изпълнят няколко куеста, за да рейднат няколко боса, за да хванат Giant Sewer Rat и да изпълнят achievement-а I Smell A Giant Rat. Но това ли е всичко? В последните няколко седмици, в които си разтривам WOTLK, все по-често си задавам този въпрос. Трудно е да намеря точен отговор, но едно е сигурно – World of Warcraft отдавна е излязъл от рамките на „просто една игра" и се е превърнал в нещо друго. В нещо, което надминава събирането с приятели за да преборите поредния бос. В нещо, което изскача от обикновеното гейм забавление и преминава в друга категория. World of Warcraft се е превърнал в социална мрежа. И ако погледнем обективно върху

броя на играчите ще установим, че тази социална мрежа спокойно може да се съревновава с двата мастодонта в този бизнес Facebook и MySpace. Това, че в WoW не можете да качите любимите си снимки или музика не е проблем, защото за разлика от споменатите две, тук всички имат еднакви интереси. Много ми се иска да продължа материала в същия дух, но май ще се наложи да го направя някъде другаде (в блога си например) иначе рискуваме главния съвсем да лудне. Като заключение ще кажа, че само за четири години World of Warcraft успя да се превърне в част от поп културата и доказа, че феновете му не са просто геймъри, а личности със свой индивидуален стил, начин на мислене и цялостно виждане за нещата.

И АКО ПОГЛЕДНЕМ ОБЕКТИВНО НА БРОЯ НА ИГРАЧИТЕ ЩЕ УСТАНОВИМ, ЧЕ ТАЗИ СОЦИАЛНА МРЕЖА СПОКОЙНО МОЖЕ ДА СЕ СЪРЕВНОВАВА С ДВАТА МАСТОДОНТА В ТОЗИ БИЗНЕС - FACEBOOK И MYSPACE

Northrend

Както стана дума, целта на този материал не е да ви предложи стандартното гейм ревю, а по-скоро ще ви споделя какво ме впечатли в WOTLK и ще се опитам да ви дам няколко полезни съвета, от които вие ще решите дали да се възползвате.

И така, вариантите да пристигнете на новия, в по-голямата си част скован от студ и лед, континент са два. Или да хванете цепелина от Orgrimar за Borean Thundra и да се озовете в базата на Warsong Offensive, или да идете до Undercity и да се качите на друг балон, който ще ви отведе в Howling Fjord и убежището на Hand of Vengeance. Това са двете стартови зони, от които ще започне вашето приключение към достигането на 80 ниво и най-вероятно унищожаването на Arthas.

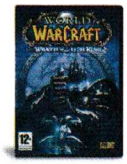
Моят личен избор бе Howling Fjord, но препоръчвам на всеки да мине и през двете зони. Това, че когато изпълните всички куестове в едната от тях ще сте 73-74 левъл няма защо да ви притеснява. Този факт просто ще ви помогне да преминете доста по-бързо през другата зона и да съберете още точки опит и репутация. Разбира се, това не е задължително и можете да прескочите към зоните за по-високи нива, но пък според мен ще левълнете много по-бързо по този начин.

Без значение в коя стартова зона ще изберете да започнете, няма как да не ви впечатли новият мащаб, с който Blizzard са решили да работят. На Northrend всичко е ОГРОМНО. Определено с подчертан северен стил и заемки от скандинавските митологии. Дори противниците ви ще са огромни викингоподобни воини, които са фенове на огромните двуръчни брадви и чукове.

Малката стъпка за Blizzard се оказва голям скок за WoW обществото. Освен чудесния си дизайн и невероятните си мащаби, зоните в Northrend предлагат и огромно количество куестове. Тук ще обърна внимание на факта, че за разлика от The Burning Crusade, в WOTLK механиката на куестовете е доста променена. Да, задачи от рода на иди и убий 200 от тези, иди и събери толкова напълно излишни боклука или убивай тези същества докато Random Number Generator-а

Оценка

Тествана версия:



Играта е: още от същото с подобрения

Играта не е: нещо, което би искал да пропуснеш ако си WoW фен

★★★★★

5/5

благоволи да ти даде специалния предмет, присъстват, но така са вплетени в цялостните quest вериги, че изобщо не тежат и не ви принуждават роботски (или идиотски) да вървите по конвейера на иди-убий-събери-донеси машината. Поздравления Blizzard. Само четири години и няколко милиарда поста по форумите ви трябваха, за да проумеете, че WoW играчите искат да се забавляват и да правят различни неща и точно това е причината да изберат вашата игра, а не Lineage 2 примерно. Е, след като разнообразието вече е реалност, няма как да ви се сърдим.

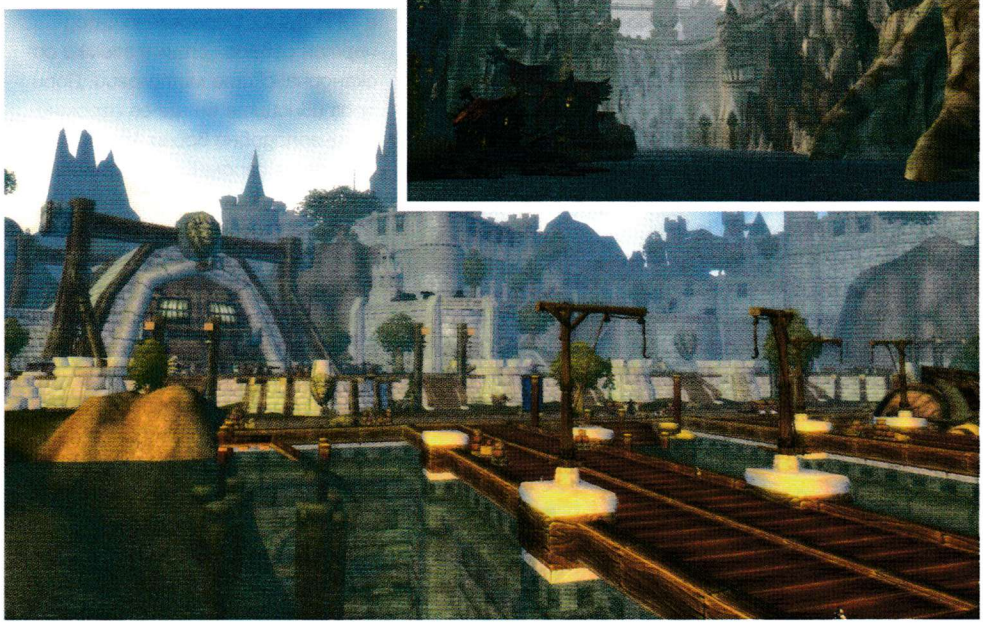
Изключително радостно е, че Northrend предлага толкова много съдържание. Разбира се, винаги има и недоволни. Например хардкор PvE играчите надигнаха вой до небето, че играта е станала твърде лесна и достъпна. Обединената гилдия на Nihilum и SK.Gaming – 25th November изчистиха всички инстанции (включително и тези за 25 човека) в рамките на 65-70 часа след излизането на експанжъна. За мен обаче това решение на Blizzard е много по-правилно. Колко от вас видяха The Black Temple отвътре в първите 4 месеца след излизането на The Burning Crusade? Сигурен съм, че не много. По-голямата достъпност на енд гейм инстанциите ще доведе до много по-голям брой по-добре екипирани играчи, което пък от своя страна ще направи PvP частта много по-интересна. Предлагам ви да спрем дотук с новия континент и да обърнем внимание на една друга впечатляваща новост.

ЗА РАЗЛИКА ОТ THE BURNING CRUSADE, В WOTLK МЕХАНИКАТА НА КУЕСТОВЕТЕ Е ДОСТА ПРОМЕНЕНА

The Death Knight

Тъмните рицари се появяват често в Warcraft вселената и търпят няколко превратности в своята история. За пръв път Dark Knight се появява в Warcraft 2: Tides of Darkness и се развива заедно с игрите от франчайза, за да се стигне до тук и да се превърне в първия нов клас в World of Warcraft от излизането му. Нещо повече – Blizzard обявиха DK-то за първия Hero class в играта. Макар че аз лично не мога да разбера кое точно му е героичното, няма да се впускам в подробни разсъждения по темата.

За да си направите Death Knight има едно условие – да имате друг герой, който е най-малко 55 ниво. Хубавото е, че стартирате директно 55 левъл и можете да наваксате сравнително бързо. За разлика от сравнително малкото клас базирани куестове за старите 9 класа, DK-то има своя собствена стартова зона с около 40-50 куеста, в които ще се наложи дори да работите за Arthas himself.



След като се левълнете достатъчно, за да стъпите на замръзналите брегове на Northrend, започва истинската игра. Death Knight-ът е изключително добре измислен (е, за 4 години е нормално;)). Той използва уникална бойна система, базирана на използването на руни и руническа енергия (Runic Power), вместо добре познатите мана, energy или rage. Някои от уменията му изискват използването на един от видовете руни (blood, frost, unholy), които си имат 10 секунден cool down, а за другите ще използвате споменатата Runic Power. Когато използвате руните ще генерирате Runic Power, който пък ще ви служи за използването на други умения. На пръв поглед звучи малко сложно, но всъщност не е и всеки може да свикне в рамките на 20-30 минути. Спокойно мога да кажа, че в играта с DK има някакъв странен ритъм и когато го налучкате е изключително приятно.

Талантите на DK са разделени в 3 дървета (no kidding!!!) – Blood, Frost и Unholy. Според стила си на игра можете да изберете да се подвизавате като тежко DPS или като доста приличен танк. Трудно ми е да преценя как ще се справя в PvP този нов клас и какви точно тактики ще се използват при играта с него преди да стартира Arena Season 5 (което ще се случи на 17 декември), но пък смея да твърдя, че DK се справя доста добре в инстанциите. От това, което видях до момента предполагам, че тъмният рицар ще е доста неприятен и в арените, особено заради Death Grip умението си, което дърпа противника до Death Knighta. Не ми се мисли какво ще се случва с чуждите healer-и.

Изобщо мисля, че е задължително всеки уважаващ се WoW играч да си направи Death Knight и да поиграе поне малко с този нов клас.

Player vs Player

Нямаше как да минем с нов експанжън без ново PvP. Blizzard са се постарали поне малко да се доближат

до концепцията на Player versus Player битките в Warhammer: Age of Reckoning и ни предоставят Lake Wintergrasp. В тази зона най-общо казано се случва нещото, наречено „организиран хаос". Силите на Ордата и Алианса се сблъскват в опит да превземат Wintergrasp Keep. Както подобава на обсада, в битката се включват и бойни машини, което е абсолютната новост в WoW. Интересна е и системата за печелене на точки в тази зона. Когато убивате противници ще качвате ранкове, които пък ще ви дадат достъп до по-силни обсадни машини. Няма какво повече да обяснявам, освен че е забавно и определено е една от най-силните новости в играта.

Освен Lake Wintergrasp, от Blizzard великодушно предоставиха и нов battleground – The Strand of the Ancients. Макар и доста подобен на Lake Wintergrasp като идея, този Battleground е най-интересният до момента, поне според мен. Целта

КОЛКО ОТ ВАС ВИДЯХА THE BLACK TEMPLE ОТВЪТРЕ В ПЪРВИТЕ 4 МЕСЕЦА СЛЕД ИЗЛИЗАНЕТО НА THE BURNING CRUSADE?

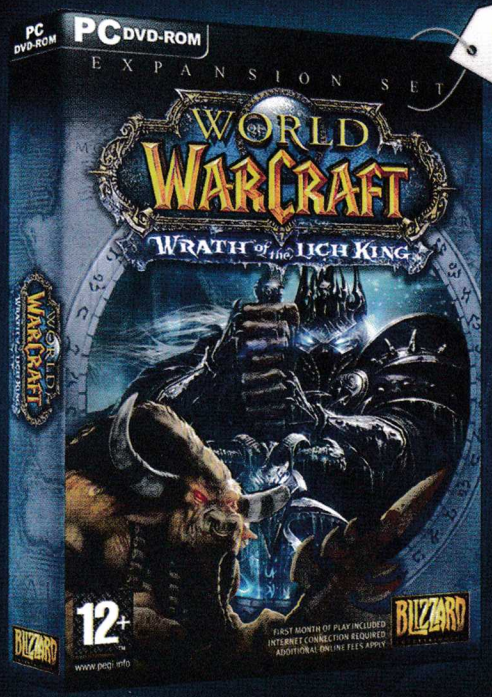
на цялото мероприятие е да се превземе крепостта на врага и да се вземе знамето му. Едната от фракциите прави десант от кораби и чрез танкове се опитва да събори портата на крепостта, докато другите използват оръдията на замъка, за да спрат инвазията. Когато някой постигне победа, отборите се разменят и всичко започва отначало. За да се спечели battleground-а са необходими 2 победи.

Няма да пропусна и двете нови арени. Ще си призная, че още не съм ги виждал, но успях да се информирам достатъчно, за да споделя с вас. Най-после ще бъде отворена арена в Orgrimar, която се казва Ring of Valor и от това, което намерих като информация, май ще е най-стратегическата арена. На нея ще има 4 колони, които ще се движат през определен интервал от време, а като бонус и Fire Wall, който пък ще има за цел да ви поопърли. Позапознатите от мен твърдят, че правилната стратегия и добрият тайминг ще са от най-голямо значение тук.
Другата арена се намира в каналите на Dalaran и се нарича... ами Dalaran Sewers. Основното при нея ще бъде огромната маса вода, която ще се излива върху гладиаторите. Тя ще има knock back ефект и експертите препоръчват да се вкопчите в битка от самото начало.

The end, ама не точно...

Както обикновено ми се случва, се отнесох и си изразходвах всичкото място, без да успея да напиша умопомрачителното си заключение. От следващия път ще започвам първо с него, за да не дразним Главния!
Няма да ви заблуждавам. Играя World of Warcraft от 4 години и мога да кажа, че съм видял всичко. Wrath of the Lich King обаче успя да ме впечатли. Фактът, че играта е направена по достъпна за всички ме радва много, а до момента не можах да отбележа никакъв сериозен дефект, въпреки че се постарах. Много ми се искаше да кажа и няколко думи за Achievement частта, която е направена с огромна доза хумор, но явно ще остане за някой от следващите броеве. Сега ви оставям да си левълвате или да си рейдвате на спокойствие, а аз отивам да ловя Gahz`ranka за да си изпълня fishing achievement-а.

Елате в света на

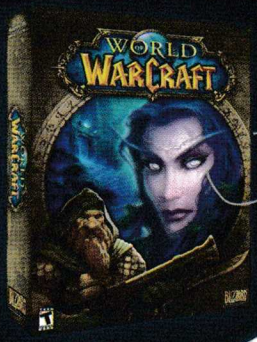


69.00

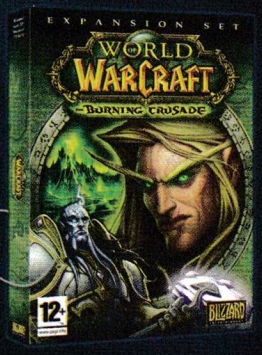
29.00

99.00

59.00



29.00



29.00

169.00

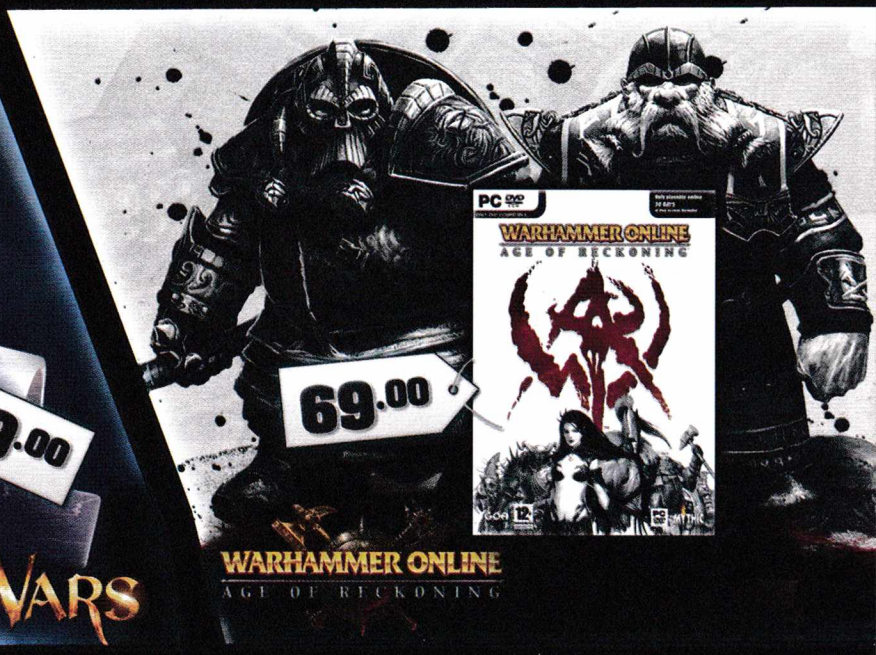
127.00

52.00

Изиграй скуката!
OZONE
www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG
Free Безплатна доставка за цялата страна!

онлайн игрите!



Изиграй скуката!
OZONE
www.ozone.bg

OZONE.BG - ОНЛАЙН МАГАЗИН ЗА ЗАБАВЛЕНИЕ И ВИДЕОИГРИ!
ЗА ДИРЕКТНА ВРЪЗКА: 0884/900004, 02/9277299
E-MAIL: CONTACTS@OZONE.BG

Free Безплатна доставка за цялата страна!

АВТОР: БОРИСЛАВ АНКОВ

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Брегът на меча, какъвто никога не сте го виждали

Драконче, драконче, имаш ли си златце в бърлогата...?

INFO

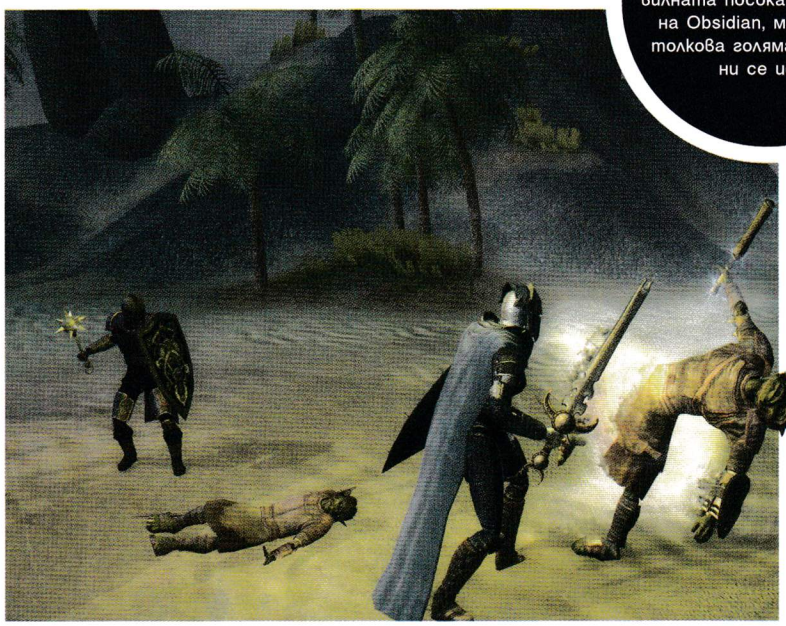
Разработва: Obsidian Entertainment
Издава: Atari
Жанр: Изненадващо нелинейна D&D ролева игра
Изисквания: Intel Pentium 4 2.4 GHz или по-добри, 1 GB RAM, Nvidia GeForce 6800/ATI Radeon X700, 8 GB дисково пространство

PC

ТАЗИ ИГРА

поредната крачка в правилната посока от страна на Obsidian, макар и не толкова голяма, колкото ни се иска

Има моменти, когато човек се нуждае от нещо, което да сгрее душата му в мразовитите зимни нощи. За съжаление обаче, очевидно приятната компания в комбинация с доброто вино просто не е за нас, драги читатели. В края на краищата, нека не забравяме, че според общоприетата дефиниция, ние геймърите страдаме от остра липса на социален живот. За сметка на това, една от виртуалните алтернативи през този сезон се нарича Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir. Макар да не мога ви да обещая, че ще направи вечерите ви някак по... „никогазимни", то поне ще поразтопи леда, сковал надеждата в сърцата на играчите, трънещи в очакването на следващата ролева революция.



Новите врагове, които дебютират със Storm of Zehir са коварните yuan-ti – хора-змии, чието основно занимание е да кроят подли планове за световна доминация.

Преди да започна с... какво, нима очаквахте, че ще пропусна станалата традиционна напоследък Голяма Уговорка (TM)? По-паметливите от вас навярно се досещат, че преди около година обявих Mask of the Betrayer за една от най-добрите RPG игри на нашето време. Близо 12 месеца по-късно, отчитайки явния успех на „Маската", е логично да се предположи, че експанжън номер две ще следва плътно утъпканата от успеха на предшествениците си пътека. Именно в това се

състои малкото, но съществено уточнение – Storm of Zehir е като отдавна загубеният братовчед, прекарал последните 20 години в неизвестност, появяващ се с гръм и трясък за събирането на рода. Времето далеч от дома го е променило до неузнаваемост, но дълбоко в себе си той си остава любимият ви чичо Ваньо, с който свързвате най-приятните спомени от детството си. С други думи, играта коренно се различава от всичко познато в Neverwinter Nights 2 до момента, като вместо това черпи явно вдъхновение от добре познати заглавия като Baldur's Gate и Icewind Dale, поставили основите на съвременния облик на любимият ни D&D жанр.

КЛЮЧОВИТЕ СЪСТАВКИ НА ДОБРОТО РОЛЕВО ЗАГЛАВИЕ – ЕДНО ГОЛЯМО ПАРТИ И МНОГО, МНОГО БИТКИ!

МЕЧ + МАГИЯ = ВНЛ

Надявам се, че още на този етап е станало ясно, че играта ми хареса, при все цялата и нетипичност. Допадна ми, защото в абсолютно всеки един момент знае каква е, и не се опитва да бъде нищо по-различно, а в интерес на истината, заглавието не е твърде много неща, които сме свикнали да асоциираме с марката Neverwinter Nights. Лишена от претенциозния, дълбоко-философски сюжет на MotB и разтоварена от бремето на очакванията, породени от епичния мащаб, присъщ на оригиналната игра, Storm of Zehir отправя взор към времената, когато всичко, от което човек се нуждаеше в една ролева игра, беше добро парти и много, много битки.

Самият факт, че още в началото си „Бурята", противно на наложилите се в последните години обичаи, любезно ви съветва да изградите собствено парти от 4 персонажа, е достатъчен намек, че си имаме работа с нещо малко по-различно, по-специално дори. „Целият контрол в ръцете на играча!" – и това ако не е лозунг, идващ от едни добре забравени, хардкор времена, здраве му кажи!

Следващата приятна изненада е, че в явен пристъп на носталгия, Obsidian са решили да позволят на играчите да прибегнат до помощта на двама допълнителни помощника ("cohorts") – един своеобразен реверанс към хората, чийто най-любими игрални моменти са свързани именно с класическите шестчленни партита. А такива има и те определено не са един или двама.

Един от генералните проблеми на това разширение се корени във факта, че дори две години след своя дебют, енджинът си остава все същото неоптимизирано дърво, лагващо на всякакъв вид машини.

Продължението на историята

Макар да не е сред най-интригуващите в жанра, фабулата все пак успява да даде задоволителен отговор на някои от най-наболелите въпроси, свързани с предишните две игри. Така например най-сетне получаваме ясен отговор на въпроса какво се е случило с част от спътниците ни от оригиналния NWN 2, както и някои буквално шокиращи разкрития, относно края на Mask of the Betrayer.

HAMSTERS AND RANGERS, REJOICE!

Всъщност, ако трябва да бъда напълно откровен, лимитът от четири персонажа, характерен за оригиналната игра винаги ми се е виждал силно ограничен. В този ред на мисли Storm of Zehir ми припомни миговете на лирични, RPG отклонения, посветени на досадните лекции по морал на Джахейра или героично-глуповатите речи на Минск, засягащи неговия гигантски-миниатюрен космически приятел. За съжаление си останах единствено със спомените, тъй като що се отнася до личностите на персонажите, те определено са стъпка назад спрямо предишния проект (а и няма как иначе – по този параграф Mask of the Betrayer вдигна нивото до недостижими висоти) и смея да твърдя, че без никакви уговорки попадат в графата „безинтересни". За сметка на това липсата на каквото и да е емоционално обвързване бива напълно компенсирано с чисто практическото предимство да ги имате до себе си. В интерес на истината, в основата си геймплеят се гради именно на базата на презумцията, че играчът е съумял да изгради едно добре балансирано парти. Освен очевидните предимства, които носят разнообразните класове в напечена битка, останах изключително впечатлен от начина, по който са реализирани талантите на другарите ми.

Припомнете си купищата уме-

ния, с които бяхте затрупани в предишните части от серията, и чиято полза вариираше от минимална до практически никаква. В „Бурята" Obsidian елегантно са решили този проблем, намирайки приложение на абсолютно всички, дори на най-безполезните умения. В миналото наблягахме на „лекуване" ако искахме да извлечем максималното от разпръснатите из нивата аптечки. Сега същия ефект можете да постигнете, ако героят ви е в състояние да измайстори „лекове" от подръчни материали или ако просто получи допълнителни реплики в диалога.

Отваряйки дума за диалози – може би именно разговорите в играта най-ярко илюстрират новия начин, по който се интерпретират различните умения на спътниците ви.

Благодарение на т. нар. "party conversation system", която на практика дава на всички участници в групата, така да се каже „равни права за участие в разговорите", в почти всеки диалог е възможно отключването на допълнителни отговори, които зависят от куп променливи като расата, пола, класа на персонажа, специфичните му умения, че дори и уклона му! Нагледен пример – да предположим, че някой се опитва да ви прекара по изключително подъл начин, но човекът, който води разговора просто не може да се усети. Да речем, че при създаването му сте пожертвали интелектуалните му способности за сметка на бруталната му сила и в резултат той спада към графата „говорещи бичета". Добре че по щастливо стечение на обстоятелствата, сред спътниците ви фигурира герой, току-що завършил фентъзи варианта на Харвард, който, благодарение на предвидливо инвестираните точки intelligence, не само ще разкрие лъжата, но в зависимост от това дали е добър или лош, може да предприеме коренно различни ответни действия! Макар идеята сама по себе си да е страхотна, не бих ви посъветвал да подхождате с прекалено големи надежди към реализацията ѝ в Storm of Zehir. За мое съжаление играта не използва диалозите като основен геймплеен елемент по начина, характерен за Mask of the Betrayer и смея да твърдя, че ако тази иначе елегантна система беше видяла бял свят именно там, щеше да допринесе с много повече за цялостното ѝ излъчване. В настоящия си вид тя се превръща в една приятна залъгалка, перфектно изпълняваща ролята си да поразнообразява времето, което прекарвате извън стратегическата карта.

Преди да стигнете до познатия уют на Брега на меча, ще ви се наложи да оцелеете в джунглите на екзотичния Samarach.

УДОВОЛСТВИЕТО ДА ВИДИШ ЛЮБИМИТЕ СИ МЕСТА В ЛЕГЕНДАРНИЯ SWORD COAST СЪБРАНИ НА ЕДНО МЯСТО Е ФАКТ, КОЙТО ВСЕКИ D&D ПОЧИТАТЕЛ ЩЕ ОЦЕНИ ПОДОБАВАЩО

ГЕРОЙ СЕ СТАВА С МЕЧ В РЪКА!

А то, като се замисля, е пренебрежимо малко и в интерес на истината като чисто игрални достойнства отстъпва пред това, което ще преживеете на т.нар. "Overland Map" – огромна карта на Sword Coast (а преди нея и на Samarach), на която в умален размер са изобразени всички интересни географски обекти – десетки градове, селца, както и типичните фентъзи локации от типа на любимите ни призрачни руини, населени с немъртви гробища и още купища приказни и не-толкова-приказни местенца. Подобно на ситуацията с разговорите, и тук геймплеят е подвластен на характеристиките на партито ви. Така например, ако за водач изберете човек с голяма наблюдателност или остър слух, вероятността да засичате враговете от далече значително се увеличава. Ако пък поставите в лидерска позиция някой с високо ниво на „оцеляване", то съвсем спокойно можете да „надбягвате" лошковците далеч преди те да ви забележат.

Изследователският елемент също е изключително добре застъпен – много малко са хората, които могат да устоят на собственото си любопитство, а начинът, по който е представен Sword Coast успява да го провокира по един категоричен начин. Свободата на действие е направо безпрецедентна на фона на строгата линейност която сме свикнали да асоциираме с Neverwinter Nights поредицата. В интерес на истината, много голяма част от общото

Оценка

Тествана версия:

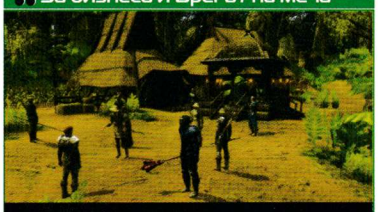
Играта е: нелинейна, плаха стъпка напред за жанра

Играта не е: продължение на феноменалната MotB

★★★★☆

4,5/5

За бизнеса и Брегът на меча



Освен обичайния начин за натрупване на богатство (фентъзи интерпретация – избиване на дракони и ошушкване на съкровищата им), Storm of Zehir прокарва нестандартна, нова идея за поддържане на постоянно нарастваща търговска империя. Макар в началните етапи на игра търговските сделки да изглеждат по-скоро като приятна екстра, след определено време и при достатъчно желание от ваша страна могат съвсем спокойно да заемат доста по-централно място в геймплея. Така например, след изпълнение на някой и друг куест за различните градове ви се отключва възможността да построите търговски център във въпросното населено място. С него идва и опцията за създаване на кервани, които да обменят ресурси във вече създадената търговска мрежа. С това обаче изниква и проблемът със защитата им, защото ако има едно нещо, което Брегът на меча със сигурност не притежава, това определено е сигурност и спокойствие в достатъчни количества.

СЪУМЯВА ПО ЕДИН ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ЕЛЕГАНТЕН НАЧИН ДА НАМЕРИ ПРИЛОЖЕНИЕ ЗА ВСЕКИ ЕДИН ОТ НАГЛЕД БЕЗПОЛЕЗНИТЕ ТАЛАНТИ

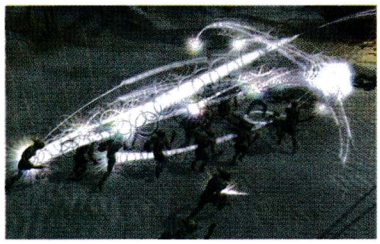
Без да искам да ви развалям удоволствието от приятната изненада, само ще спомена, че е препоръчително да се опитате да запазите всички членове на екипажа живи след първата битка.

играло време ще прекарате не в следване на основната сюжетна линия, а в обикаляне и изследване.

На практика именно към това е насочена и най-сериозната ми критика към Storm of Zehir. На фона на традиционно силните разкази, характерни за гейм-отрочетата на Obsidian, фабулата в „Бурята" изглежда направо еретична в своята простота. За добро или лошо, разработчиците са пренебрегнали почти всичко друго за сметка на наистина добрата, детайлна и интересна "Overland map". Дори традиционно силни елементи на поредицата, като изключително подробно пресъздадените градски локации, изглеждат попретупани, а голяма част от подземията – недоизпипани, малки и клаустрофобични. Куестовете страдат от същото „заболяване", като повечето служат просто като средство, което да ви мотивира да се върнете час по-скоро на стратегическата карта.

BOO WILL MISS YOU...

В края на краищата, дали всички тези „пороци" на играта са от толкова голямо значение? Факт е, че на фона на ролеви шедьовър от ранга на Mask of the Betrayer, Storm of Zehir изглежда леко... как да кажа... „олд скуул". Въпреки това (или именно по тази причина) играта притежава някои несъмнени, строго индивидуални достойнства и именно те, а не липсата на някои познати елементи, успяха да ме задържат пред монитора толкова дълго време.



2008 HiEnd Entertainment Product Awards

Втори годишни награди
за домашни и преносими
устройства за развлечение

Организира издателство HiEnd и неговите технологични списания HiComm, Телефон и Hi-Fi Звук и визия

Нашето събитие

На страниците на този каталог ще намерите много отговори на въпроса „кое е събитието на 2008-а година". Нашият е – първото издание на годишните награди за домашни и преносими устройства за развлечение, раздадени от HiEnd Publiishing. За нас като издателство имаше и други важни събития – нови списания, нова структура, нови екипи. Но церемонията, състояла се на 4 март, 2008, в Балната зала на Военния клуб, бе лъскавият официален завършек на най- смелия ни ход – сред многото топ производители и продукти да излъчим тези, които ще останат символи на технологичния напредък през съответната година. Да застанем зад избора си, да го защитим и да сме готови да направим всичко това отново.

Вашият избор

Нашият избор е трудно да бъде оспорен. Той беше и тази година отново ще бъде във вашите ръце. Ние поставихме основата – всеки месец на страниците на HiComm и останалите ни списания и всеки ден на уеб сайта www.hicomm.bg ви запознавахме с най-новото от света на технологиите. Представяхме иновации, тествахме продукти, заливахме ви с новини. Резултатът от нашите усилия сте вие – най-информираната и емоционално ангажирана с технологиите аудитория, в чиито ръце може да се остави отговорната задача да излъчи победителите в 16 различни категории домашни и преносими устройства за развлечение. Първата крачка отново е наша. Съвместно с колегите от списание Телефон и списание Hi-Fi звук и визия направихме селекция между два и четири продукта във всяка от предварително съгласуваните 16 категории. Всеки от тези продукти сам по себе си е уникален и включването му в голямото семейство на номинациите за 2008 година е признание за труда, стоящ зад негото създаване. Изборът ни не беше лек, още много устройства заслужават да бъдат номинирани, но в крайна сметка победителят ще бъде един и ние вярваме, че той присъства в нашите селекции. За всеки номиниран продукт можете да прочете съвсем кратко резюме на следващите 10 страници, както и малко повече информация в съответния раздел на каталога. Оттук нататък изборът наистина е ваш.

Вашият глас

Можете да го дадете на www.hicomm.bg, където ще откриете подробни инструкции как да гласувате. Срокът да подкрепите своите фаворити е до 18 януари, а продуктите-победители отново ще бъдат обявени на официална церемония в средата на февруари, 2009-а. Веднага след нея, те ще бъдат публикувани на същия уеб сайт, както и в мартенския брой на списание HiComm.

Нашата благодарност

Всеки ваш глас е важен за нас. Въпреки че във всяка категория ще има само по един победител, грешни отговори няма. Всеки от вас има право на лично мнение и ние дълбоко го уважаваме. Затова ще дадем шанс на всички, които са гласували и с това са ни подкрепили в тази наша съвместна с читателите инициатива, да участват в томбола с награди сред най-добрите продукти за 2008 година. Това е само малък израз на огромната ни благодарност, че заедно с нас ще определите устройствата, с които всички ние ще запомним 2008 година.

Гласувайте и спечелете един от най-иновативните продукти на годината

Apple MacBook Air, Sony XEL-1, Panasonic Lumix GI, LG KC910 Renoir

www.hicomm.bg

Медийни партньори:

DARIK · RADIO NJOY enjoy the music! · RADIO ROCK · melody radio 93.9 · ТВ ЕВРОПА · WTV · news.bg · ТОП СПОРТ · PROFIT.bg · Dnes.bg · bulFoto

RESISTANCE 2

Не се съпротивлявай! Това е Co-Op №1 за Playstation 3!

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР БАЛТАДЖИЕВ

INFO

Разработва: Insomniac Games (Ratchet & Clank, Resistance: FoM)
Издава: Sony Computer Entertainment
Жанр: Fuckin' Irresistible Co-Op

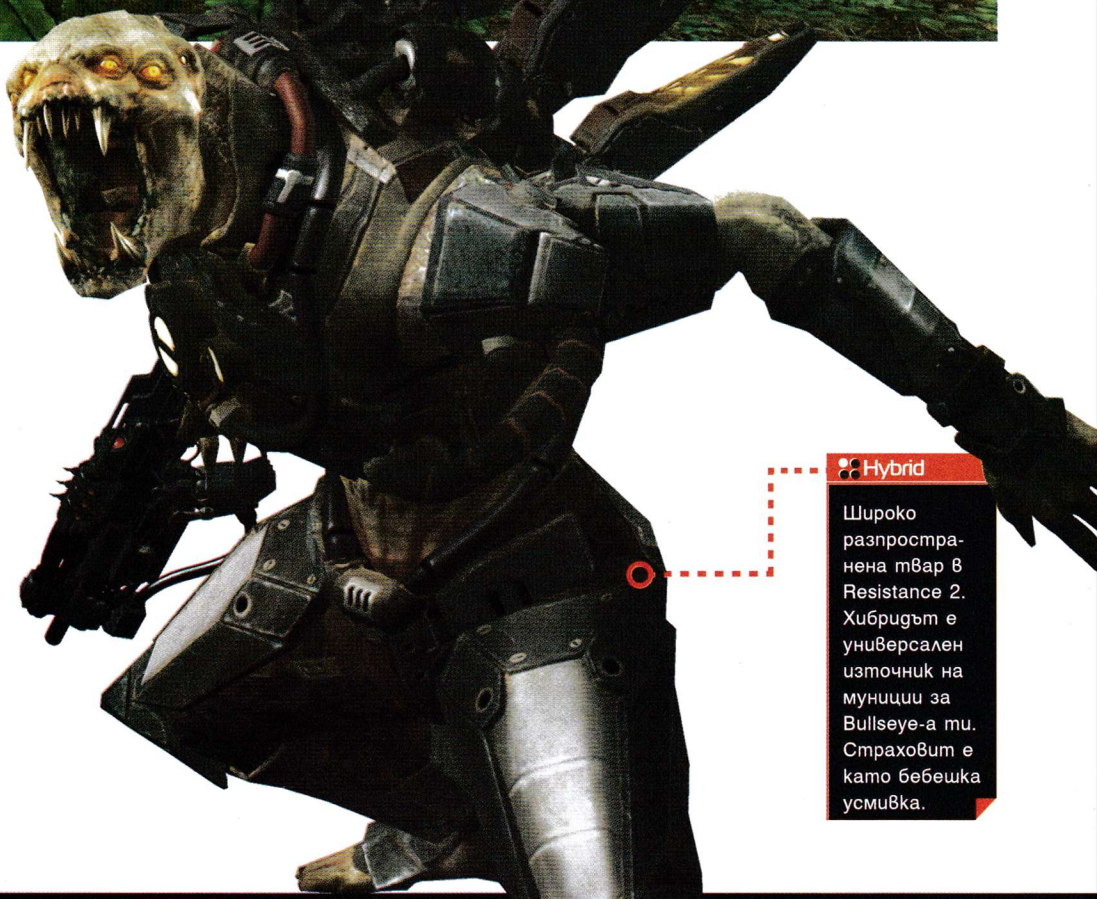
Xbox 360

Този е като Чък Норис – ти може и да не го виждаш, ама той теб те вижда. А, да – и убива с един удар!

ПРОСТО НЕУСТОИМА

Признавам си без бой – не съм играл първия Resistance. По времето, когато излезе все още си нямах Playstation 3, а пък впоследствие бях твърде зает с това да наваксвам за непростими пропуски като Uncharted и Metal Gear Solid 4, примерно. При положение, че втората част е най-горещото „ексклузивно" заглавие по празниците, нямаше как да повторя горната грешка отново.

И да ти кажа право, безкрайно щастлив съм, че не го направих. Resistance 2 е втората кооперативна игра, която ревюирам този месец и наред с Left 4 Dead двечките ми отвориха очите за една гейминг ниша, която никога досега не бях изследвал в детайли. ГИГАНТСКИ пропуск в геймърската практика на един утвърден соло играч, като мен. Пропуск, за който непременно смятам да се реваншира



Hybrid

Широко разпространена твар в Resistance 2. Хибридът е универсален източник на муниции за Bullseye-а ти. Страховит е като бебешка усмивка.

RESISTANCE 2 Е ВТОРАТА КООПЕРАТИВНА ИГРА, КОЯТО РЕВЮИРАМ ТОЗИ МЕСЕЦ И НАРЕД С LEFT 4 DEAD ДВЕЧКИТЕ МИ ОТВОРИХА ОЧИТЕ ЗА ЕДНА ГЕЙМИНГ НИША, КОЯТО НИКОГА ДОСЕГА НЕ БЯХ ИЗСЛЕДВАЛ В ДЕТАЙЛИ

в бъдеще. Защото, сигурно знаеш, кооперативните игри са несравнимо удоволствие, братче. Нов преразказ на една иначе линейна концепция, която гарантирано омръзва подир следващото, „п" по ред изиграване.
А кооперативният мултиплей е нещо непреходно. Съвършено различно изживяване с всяка следваща игра.
Resistance 2 е типичен пример за подобно трайно удоволствие.

СИНГЪЛПЛЕЙЪР? ОБЪРКАЛ СИ РЕЙСА, ПИЧ!

Ще ти го кажа направо – солото в Resistance 2 е абсолютна катастрофа!
Най-изнервящата и скучна сингълплейър кампания, която съм играл от години насам.
Не се шегувам. Единствената причина, поради която изтърпях тази пародия до самия край беше да видя какъв ще бъде краят на историята и, уверявам те, няма смисъл да повтаряш моята грешка.
Финалът е удивително тъп и предвидим, а единственото му

Chameleon

Най-коварната гад в играта. Бърз, невидим и убива с един удар. Подобни дизайнерски изцепки трябва да бъдат забранени със закон! За щастие Хамелеонът също мре удивително бързо.

Resistance 2 е красива игра, макар и без да поставя олимпийски рекорди в графично отношение. Понякога цветовете идват в повече, ама нали знаеш – луд на шаренко се радва!

RESISTANCE 2 МИ ОТВОРИ ОЧИТЕ ЗА ГЕЙМИНГ НИША, КОЯТО НЕ БЯХ ИЗСЛЕДВАЛ В ДЕТАЙЛИ ДОСЕГА

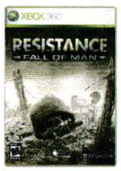
съществено предназначение беше да загатне за евентуално продължение на поредицата. Ако си гледал трейлърите от играта, сигурно си попаднал на прословутия МЕГА сблъсък с Левиатана, който по мое мнение е най-значимото оправдание да устоиш на тази сингълплейър агония.
Достигането до този епизод обаче отнема няколко часа, а самият той приключва за няколко минути, което, откъдето и да го погледнеш, не е кой знае каква оферта.
Виж, мултиплейърът е друга бира...

RESISTANCE OF WARCRAFT

Както нееднократно споменах, кооперативният мултиплей е солта на играта.
Тук неслучайно се задявам с най-популярното MMO заглавие на пазара – парадоксално разработчиците на Resistance 2 здраво са почерпили от него. Какво имам предвид?
В този режим на игра могат да се включат до осем човека он-

Оценка

Тествана версия:



Играта е: съвършено кооперативно забавление

Играта не е: толкова добра в сингълплейър

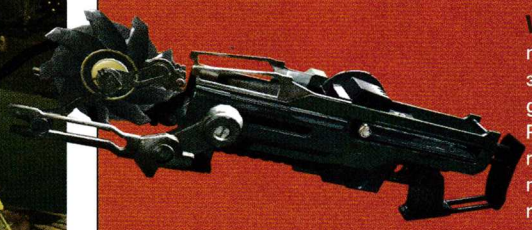
★★★★☆

4/5

• „Ютиите" на Съпротивата:

XR-13 Bellock Automatic: изключително мощен гранатомет с възпламеняващи се муниции и алтернативна стрелба с чудовищен ефект.
Единственият му недостатък е, че се открива прекалено рядко.

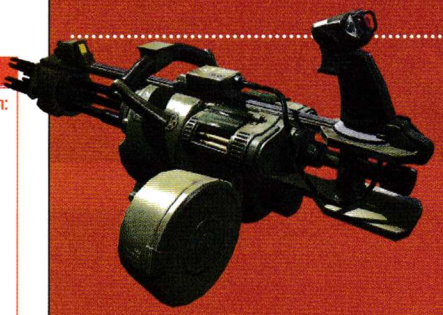
Bullseye: най-базовата пушка на Химера. По сила се равнява на карабината, само дето за първата се намират много повече муниции. Пропорционално на убитите гадове, сещаш се.



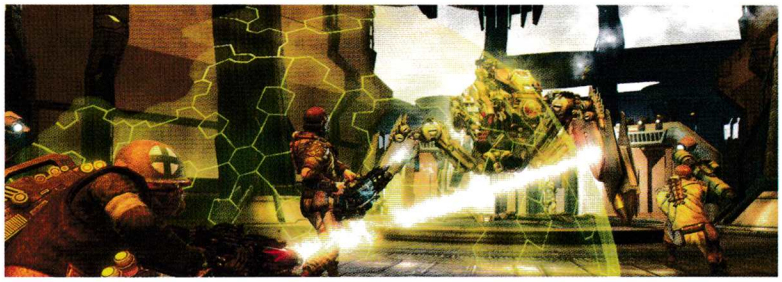
V7 Splicer: представи си Gravity Gun-а, зареден с един от ония метални дискове, които се откриваха в Рейвънхолм. Сплайсърът е същата работа, само дето дисковете са много повече от един и по-ефективни.

XR-88 Phoenix a.k.a. Medicator: това „оръжие" е достъпно само в кооперативен режим и може да се използва единствено от медиците. То изсмуква енергията от противника и с помощта на алтернативната стрелба лекува останалите членове на групата.

Marksman: ефективен миш-маш, продукт на човешко-химерска технология. Както загатва наименованието, това е полуавтоматична подходяща за стрелба от далечно разстояние. Алтернативната стрелба представлява концентрирано кълбо от енергия, което замеря противниците със светкавици.
Това е любимото ми оръжие в играта.



HVAP Wraith: това извращение на военната технология изстрелва 1 200 патрона в минута и освен това те предпазва с помощта на непробиваем силов щит. Загрява и презарежда малко бавно, но е безценно оръжие в кооперативните рейдове.



Разнообразието от оръжия не е кой знае колко голямо, но за сметка на това всички притежават алтернативна стрелба. А пък и сред тях има такива, които са много оригинални.

Сингълплейър кампанията в Resistance 2 е праволинейна и удивително скучна. Сблъсъкът с близо 100-метровия Левиатан е най-оригиналният епизод в играта и само заради него си заслужава да я изиграеш.

лайн, за които в основна задача се превръща изтребването на противниковата паплач и трупането на опит.

Точно като в WoW.

Членовете на групата трябва да вървят рамо до рамо и взаимно да се възползват от своите индивидуални способности.

Точно като в WoW.

Рейдовете са в основата на всяка една локация. Колкото е по-голяма групата, толкова по-лесно мрат босовете.

Точно като в WoW.

С това приликите като че ли приключват. Разбира се, на практика е много по-интересно. Класовете в кооперативния режим са три – „танк", „медик" и „скаут".
По мое мнение третият е най-ключов, тъй като мунициите, които раздава, захранват как-

Съекипниците ти са по-глупави от снежен човек, затова избягвай да се осланяш на тяхната помощ. По-добре си пусни кооперативния режим.

ТАЗИ ИГРА

беше получена под формата на очукана кутия за бисквити, само дето съдържанието не ставаше за ядене. Вместо това беше натъпкана с мултимедийни лакомства, които без капчица свян употребихме за направата на този материал. Специални благодарности на Сони България и Озон!

то щита на солджърите, така и енергията на медиците. Всички класове трупат опит и пари, с помощта на които си набавят по-добра екипировка. Уникална зарибявка, уверявам те!

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Отсега ти казвам, че Resistance 2 няма да може да мери сили с другия предстоящ „ексклузив" на Сони – Killzone 2. И все пак ако притежаваш Playstation 3 и симпатизираш на екшън игрите, не пропускай настоящото заглавие. Ако осем човека в кооперативен режим и до 60 души в детмач не ти звучат примамливо, не знам какво друго би могло.

Grim

Досущ като зомбитата от една друга популярна кооперативна игра. Грозни, безмозъчни и нападат вкупом. Що е то?

INSOMNIAC GAMES ПАРАДОКСАЛНО СА ПОЧЕРПИЛИ ИДЕИ НЕ ОТ КОЙ ДА Е, А ОТ WORLD OF WARCRAFT

Още по-добра!

Razer Lycosa Mirror Special Edition

КАКТО ТИ ОБЕЩАХМЕ В МИНАЛИЯ БРОЙ, НАПРАВИХМЕ ТЕСТ НА НОВАТА ПРОГЕЙМЪРСКА КЛАВИАТУРА НА RAZER. LYCOSA MIRROR SPECIAL EDITION Е ПОДОБРЕН ВАРИАНТ НА КУЛТОВАТА LYCOSA, КАТО ОСНОВНИЯТ АКЦЕНТ ПАДА ВЪРХУ ЛЪСКАВИТЕ КЛАВИШИ. ПОДОБРЕНИЯТА ОПРЕДЕЛЕНО НЕ СА САМО ВИЗУАЛНИ, НО ЗА ОСТАНАЛОТО ЩЕ РАЗБЕРЕШ ПО-НАДОЛУ В ТЕКСТА. МЕЖДУ ДРУГОТО УМИШЛЕНО НЕ НАРИЧАМЕ НОВАТА LYCOSA „НАСЛЕДНИК", ТЪЙ КАТО КЛАСИЧЕСКИЯТ МОДЕЛ ВСЕ ОЩЕ СЕ ПРОДАВА УСПЕШНО. ТАКА ДЕ – НЯКОИ ГЕЙМЪРИ ПРЕДПОЧИТАТ ГУМИРАНОТО ПОКРИТИЕ ПРЕД ГЛАНЦОВОТО...

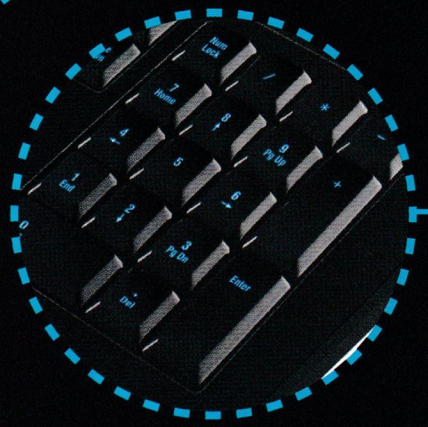
GamePlay мнение:

Ако обичаш всичко да блести около теб – клавиатурата ще ти хареса. Но все пак си помисли за изобилието от отпечатъци, които ще се наложи да чистиш. И все пак покупката си струва – получаваш добър прогеймърски хардуер с подобрена четимост и осветление. Какво повече му трябва на човек?

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР ВАСИЛЕВ

Екстри

За да те поглезят още повече, Razer са извели на клавиатурата жак за слушалки, микрофон и един USB порт. Определено е удобно!



Четимост

В класическата Lycosa не е като да нямаше проблеми с четимостта. Дори при включена подсветка имаше оплаквания, че буквите се четат трудно. Е, сега това е оправено с помощта на удебелените символи.

Подсветка

Подсветката сега е в пъти по-силна и по-равномерно разположена. Не се притесняваи – няма да ти извади очите, но пък и няма да е така дразнещо незабележима както преди. Отлично решение за игра в затъмнено помещение. Ако не искаш всички клавиши да светят можеш да си пуснеш само осветлението на WASD блока. Нийт, бейби!

"Без призраци"

WASD блока, с помощта на който се осъществяват движенията в повечето игри, разполага с анти-гоустинг технология, гарантираща, че компютърът ще изпълни тъкмо тези операции, които си задал. Гоустингът като цяло представлява проблем при сигналите, ако си натиснал едновременно повече от един клавиш. Това при нас геймърите се случва често, така че евала на Razer, че са измислили лек.

Докосвания

Добрият стар TouchPanel, който се намира в горната дясна част на клавиатурата е запазен. Интересното при него е, че вече изисква драйвери дори за пускане/спиране на осветлението. Излишно е да ти казваме, че трябва да си ги инсталираш сам.

Макроси

След инсталирането на драйверите освен да се възползваш от гъзарския чувствителен на докосване панел, можеш да си създадеш и макроси с определени клавишни комбинации. Всичко се съхранява в профил, а на разположение имаш цели десет, които можеш сменяш светкавично! Между другото чрез софтуера можеш да изключваш и Windows клавиша.

Гланц

Да, вече няма гумирано покритие върху клавишите, а всички те са полирани до блясък. Така се получава едно пълно сливане с основата на клавиатурата, което гарантирано ще се хареса на много от вас. Все пак Razer са реализирали новия си продукт с помощта на прогеймърските мнения... Противно на очакванията ни, че бутоните ще бъдат по-хлъзгави, останахме приятно изненадани от стабилността им. Естествено отпечатъци остават като за световно, но затова в комплекта имаш специална кърпичка за почистване.

Hyperesponse

Освен красиви, клавишите са и супер бързи. Това е така благодарение на Hyperesponse технологията, която заедно с 1000Hz Ultrapolling системата реализират време за предаване на командата 1 милисекунда от натискането на който и да е клавиш.

Революцията!

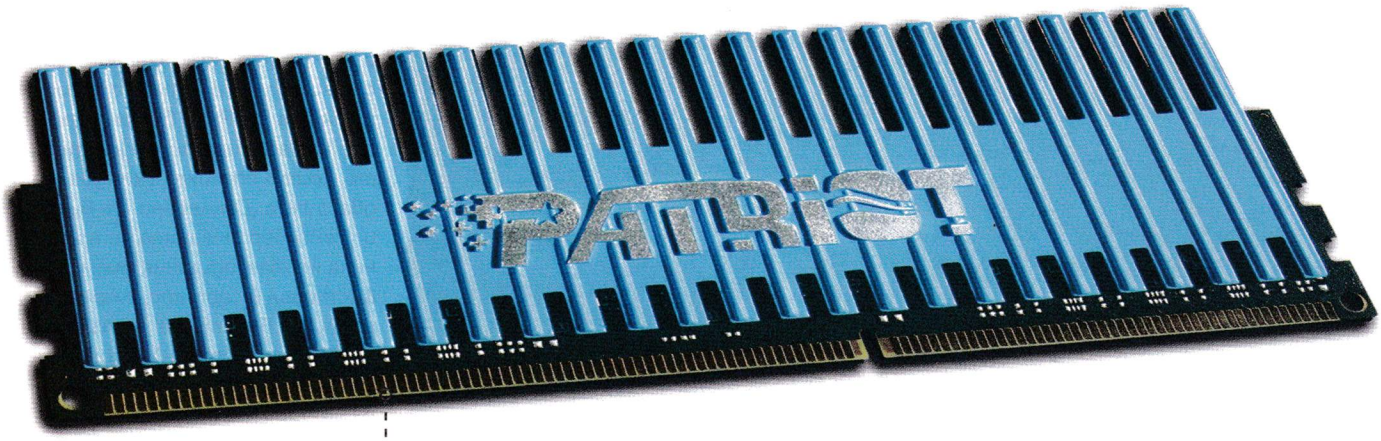
ПРЕЗ НОЕМВРИ МЕСЕЦ СЕ СЛУЧИ НЕЩО, ЗА КОЕТО ДЪЛГО ВРЕМЕ СЕ ГОВОРЕШЕ ИЗ ИНТЕРЕНЕТ – НОВОТО ПОКОЛЕНИЕ INTEL ПРОЦЕСОРИ С ИМЕ CORE I7. СПОСОБНОСТТА ИМ Е НА СВЕТЛИННИ ГОДИНИ СПРЯМО СЕГАШНИТЕ, ТАКА ЧЕ ИМА КАКВО ДА НАУЧИШ ОТ МАТЕРИАЛА. ЗА ТЯХ ОБАЧЕ ЩЕ ТИ ТРЯБВА НОВО ДЪНО И ПАМЕТ, ТАКА ЧЕ ИМАМЕ ГРИЖАТА И В ТАЗИ НАСОКА ДА ТИ ДАДЕМ СЪВЕТ.

АВТОР: АЛЕКСАНДЪР ВАСИЛЕВ

МНОГО РАБОТНИЦИ ПОД ЕДИН ПОКРИВ

Intel Core i7

Появата на първите двуядрени процесори, а в последствие и на четириядрените, беше абсолютна лудница. Никой не беше виждал досега толкова мощни решения и се даваха луди пари само и само да притежаваш компютър базиран на такова CPU. Сега положението е почти същото, но с тази разлика, че все още голяма част от потребителите се възпират от разбиването на прасето-касичка. Core i7 в началото беше познат само под името на архитектурата му, а именно Nahlem и наличната информация за него беше супер оскъдна – нов цокъл, вграден контролер за паметта и.... това е горе-долу. Време е обаче да видим как стоят наистина нещата. В момента в България се продават всичките три модела от новото семейство – 920, 940 и 965 Extreme Edition. Те са изработени по 45-нанометрова технология и са с новия LGA 1366 цокъл. Като цяло чипът е доста по-голям, но има защо. Физически е четириядрен, но пичовете от Intel са се възползвали от една стара разработка наречена Hyper Threading и това прави CPU-то автоматично разпознаваемо от операционната система като 8-ядрено решение. За многозадачна работа производителността е убийствена! Работните честоти на трите решения са съответно 2,66, 2,93 и 3,2GHz. При кеш паметта няма никаква разлика, като задължително искаме да ти обърнем внимание, че и тук е използвана нова техника – вече имаме L3 памет. Последната е общо 8MB и е споделена между четирите физически ядра. Още си съществува L2 кешът, но забрави за големи обеми - 256 KB на ядро. Имай предвид, че скромните килобайти не са от значение – както вече казахме системата



тук е друга и няма нужда да я разглеждаме детайлно. Вместо това ще те открехнем и за наследникът на FSB шината. Последната дълги години ни служеше за комуникация между процесора и чипсета, но вече е заменена от QuickPath интерфейса. Той е доста по-бърз, като за Intel Core i7 920 и 940 скоростта е 4.8 GT/s, а пък за 965 Extreme Edition – цели 6.4 гигатрансфера за секунда. За накрая ти оставихме черешката на тортата – вградения DDR3 контролер на паметта. Най-накрая Intel го внедриха в процесорите си и така умножиха ефективността на CPU-тата си. Естествено използвано е най-новото и най-бързото, като нативната поддръжка е на модели със скорост 1333MHz. На пазара обаче има и далеч по-бързи предложения – 1600MHz, 1800MHz и 2000MHz, но за тях ще трябва да се извършва овърклок. Освен високите скорости ти се дава и възможност за работа в триканален режим, а на първите излезли дъна наблюдаваме, че има общо шест банки за памет. По наши груби сметки това са си цели 12GB RAM! Мощност, мощност, но какво ще правим със сметката за тока? Не се безпокой! Intel така са изчислили нещата, така че когато не ползваш пълния потенциал на Core i7 той може да задава нулево потребление на всяко едно от ядрата. Същевременно, когато пък не ти стига сила (сигурно ще е много рядко), тогава се включва Turbo Boost режимът, който ти дава още 133 MHz над фабрично обявената честота.

DDR3 Е ИСТИНАТА!

Patriot Viper Series

Още преди Intel да пуснат заветния процесор с вграден DDR3 контролер, на вече имаше DDR3 памети. Можеха да се използват с Core2Duo решения, но истината е, че масово се бягаше от тях – не се представяха добре, а и един комплект струваше цяло състояние. Сега обаче нещата стоят много по-добре. Поне по отношение на производителността, но да се надяваме, че скоро и цените ще поспаднат. Всички производители се състезават да пускат триканални пакети с по 3 или 6GB памет, а освен обем се гони и скорост. 1333-те мегахерца честота далеч не са достатъчни и екстремно насочените модели се целят и към по-високи честоти. Интерес у нас предизвика предложението на Patriot от тяхното ентусиастко семейство Viper. Модулите са сертифицирани от самите Intel за работа с новия им процесор, а "разфасовките", в които можеш да ги намериш са същите, каквито споменахме и малко по-горе. Няколкото варианта се различават по скорости и тайминги, но по едно са напълно еднакви - Extreme Memory Profiles (XMP) радиаторите. Те осигуряват безпрецедентно охлаждане, така че клоквай на воля!

GamePlay мнение:

Intel Core i7 е адската работа! Това е истината, но в момента цената му е просто космическа! За да си спретнеш една хубава конфигурацийка с новия процесор, дъно и памет ще ти трябват доста пари, които засега е неоправдано да даваш. Поне притесненията ни, че няма да може да се клоква отпаднаха – на всичките модели фабричната честота се повишава повече от елементарно. Само, моля те, не се заблуждавай от всичките тези 8 ядра. Те са ефективни само при многонишкова работа, а игрите не използват тази техника. Само няколко са заглавията-изключения, а другите са еднонишкови, така че реално ще се възползваш само от едно ядро.

СТАБИЛНАТА ОСНОВА

EVGA X58 SLi

Ами EVGA са ни едни от любимците, сигурно си го забелязал. И как няма, като отново са в час със случаващите се горещи събития - веднага представиха дъно базирано на X58 чипсета, единственият засега работещ с процесорите Core i7. Естествено то не е просто дъно, а е една много стабилна основа за всички, на които клокването им е в кръвта. Няма да се задълбочаваме много на тази тема, а вместо това ще ти кажем за шестте банки 1333/1600 MHz DDR3 RAM памет и трите PCI-Express 2.0 слота за видео карти. Последното веднага те навежда на мисълта за SLi, нали? Спокойно, поддържат се тройни и двойни конфигурации, като при тройната единственият минус е, че работата ще е в режим x16/x8/x8. Но няма грижи, а пък ако си перфекционист - един нормален SLi ще е повече от добре. Феновете на ATi също не са забравени – има поддръжка за CrossFireX.

ИВАН ДОЕВ - СП. ЕКРАН

Оръжия, гангстери и малко рок

Какво ли всъщност значи „RocknRolla"? Да, това е заглавието на най-новия филм на Гай Ричи, който освен забавен и готин трилър е и завръщането на режисьора към качественото британско кино. Една от звездите на филма е неповторимият Джерард Бътлър, който бърза да си измие ръцете – той твърди, че не знае какво означава „RocknRolla", но след като се замисли, отговаря „опасност, самообладание, спокойно хладнокръвие, да живееш за момента и да рискуваш". Звучи като житейската философия на Гай Ричи – философия, която в миналото е била или изключително успешна, или пълен провал. След като пълните с насилие, забавни и изключително визуални „Две димящи дула" и „Гепи" доказаха таланта му, Ричи бе изпратен в ада на забвението от критиците, които сразиха последвалите два филма „Отнесени от бурята" и „Револвер". Нещата се промениха на тазгодишния филмов фестивал в Торонто, с премиерата на „RocknRolla" – разходка из дивата част на Лондон, в компанията на интересни и разнообразни типажи. Застаряващият и неприлично богат мафиот Лени Кол контролира сделките с недвижими имоти в Лондон. Гангстерска група на работническата класа, известна

ЕДНА ОТ ЗВЕЗДИТЕ НА ФИЛМА Е НЕПОВТОРИМИЯТ ДЖЕРАРД БЪТЛЪР

като „Дивата банда" иска да се включи в играта и издирва Лени. По същото време, но с различна цел, го търси и един руски милиардер...

„Чувствам, че сега поставям началото на кариерата си, - обяви 40-годишният режисьор. - Не мисля, че пристрастието ми към гангстерските саги се базира на интелектуална основа, по-скоро е интуитивно. Не съм сигурен защо, но мафиотският, „подземен" свят ми изглежда забавен."

Бътлър също се е забавлявал на снимките: „Харесва ми да работя с Гай. Бих се радвал отново да работя с него и другите юнаци – еднаква порода сме!" Но май на снимачната площадка е имало и проблеми? „Бях болен, когато снимахме секс-сцената. Всъщност мисля, че Танди ме разболя, защото не искаше да се целуваме. Това беше една от най-трудните сцени, които съм снимал някога. Наредиха ми: „Застани с лице към камерата и изживей оргазъм. Покажи ни го 10 секунди преди кулминацията." Подскачах, тичах из стаята и си мислех „Как да изиграя това, наистина не знам." Нали разбирате - обикновено не се изучавам в огледалото в такива моменти!"

Гледайте още...

ЕКШЪН ПРЕЗ НОВАТА ГОДИНА

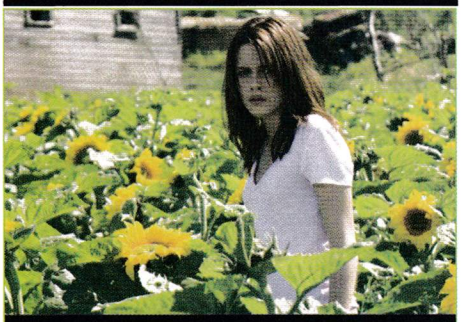
Януари изненадващо се оказа месец на екшън заглавията. Може би защото на всички ни е омръзнало от коледните буламачи, в кино и домашен вариант? Каквато и да е причината, едно е сигурно: ако обичате дозата адреналин в удобния киносалон, началото на 2009 няма да ви разочарова. След едно не съвсем успешно начало, „Punisher: War Zone" рестартира потенциалния франчайз за отмъстителния комикс-герой. Ако сте в настроение за нещо по-фантастично, третата част на „Подземен свят" разказва историята на вампирите и върколаците и как започва тяхната непримирима вражда (уви, без участието на Кейт Бекинсейл, но Рона Митра я замества подобаващо). „Pride and Glory" е по-скоро трилър, дори семейна драма, но имената Едуард Нортън и Колин Фарел вероятно ще привлекат доста зрители. А за тези, които искат нещо по-различно, „Подмяната" на Клинт Ийстуд с Анджелина Жоли е наистина страхотен трилър, който препоръчваме на всички.

У дома...

АНИМАЦИИ ЗА ВСИЧКИ ВЪЗРАСТИ

„Заразно зло: Дегенерация" и „Star Wars: Войните на клонираните" са две от по-големите заглавия, които излизат на DVD и Blu-ray пазара. Първият е изцяло според канона на игрите, докато вторият малко ядоса най-верните почитатели на далечната галактика. Но и двата филма заслужават внимание, макар и „Дегенерация" да е крайно неподходящ за малките зрители, докато „Войните" вече върви по Cartoon Network. Сред останалите филми се открояват две класики („Планетата на маймуните" 1968 и „Поличбата" 1976), 1-2 романтични комедии („27 сватби" и „Да си остане във Вегас"), няколко приключения („Романс за камъка" и продължението му „Перлата на Нил"), една музикална биография („Walk the Line") и „Престъпник" с Вал Килмър и Стивън Дорф.

НОВИНИ



КРИСТЕН СТЮАРТ Е ДЖОАН ДЖЕТ?

Може би не се сещате коя е Кристен Стюарт, но в момента е любимката на всички тийнейджърки в Америка, благодарение на участието си в романтичния вампирски трилър „Twilight". Твърдо решена да не затъва в блатото на блокбастърите, Кристен вече се подготвя за следващата си роля: „The Runaways" е историята на едноименната група на Джоан Джет и нейния възход през 70-те (и падение едва четири години по-късно). Не звучи особено вълнуващо, но поне ще е достоверна история, след като самата Джоан Джет ще е изпълнителен продуцент. Кристен Стюарт явно е избрала ролята, защото предизвикателството ѝ допада – какви са шансовете „The Runaways" да постигне успеха на „Twilight"?

БЕЙЛ И ДЕП

Един от най-очакваните филми на годината, „Public Enemies" събира Майкъл Ман (зад камерата, разбира се) с две от най-големите звезди на американското кино, Крисчън Бейл и Джони Деп. Познати още като Батман (а скоро и като Джон Конър) и капитан Джак Спароу, двамата актьори влизат в ролите на чаровния и опасен гангстер Джон Дилинджър (Деп) и решителния ФБР агент Мелвин Първис (Бейл). Вече можем да се насладим на първите кадри на главните герои, но във филма участват още Джовани Рибизи, Чанинг Татум, Дейвид Уенам, Лили Собиески и много други. Били Кръдъп ще видим в ролята на легендарния Дж. Едгар Хувър.

Гранд финалите на Airbites Gaming League

КОЙ УСПЯ ДА СЕ ОКИЧИ СЪС ЗЛАТОТО СЛЕД 7 МЕСЕЦА COUNTER STRIKE БИТКИ?

АВТОР: MORALESS

Ако си спомняте, в миналия брой направих една своеобразна синоптична прогноза. Ще се съглася, че беше малко странна, защото предвидих яка жега през декември, но пък странността не попречи прогнозата да се окаже вярна. Не, причината не е в глобалното затопляне, неудобната истина или пък в избирането на Барак Обама за президент. Причината са финалите на двете най-големи професионални лиги за електронни спортове в България – Airbites Gaming League и ESL Pro Series. И докато финалите на EPS ще завършат след редакционното приключване на броя, то Гранд финала на AGL нажежи атмосферата на 29 ноември.

Airbite Gaming League стартира преди повече от 7 месеца и за да се определят най-достойните отбори се проведоха общо 17 онлайн и LAN турнира. Победителите от тези надпревари изиграха плей-офи и най-добрите 8 от тях бяха поканени да се срещнат на Гранд финалите в Националния дворец на културата, за да разпределят медалите и парите от наградния фонд, възлизащ на повече от 10 000 лева. Без съмнение за основен фаворит се смяташе отборът на СК „iNNERFiRE", които спечелиха всички турнири, на които участваха през сезона. Другите отбори с шансове за титлата бяха Gran Turismo, HSBG и ATR.

В мрачното утро на съботния ден всички отбори се събраха, а публиката тръпнеше в очакване на срещите. По жребий първи трябваше да играят два от фаворитите СК „iNNERFiRE" и Gran Turismo. Очакванията бяха за лесна победа на iNNERFiRE, но събитията не се развиха точно така. GT натиснаха в самото начало и поведоха с 6:0, а фаворитите изглеждаха доста стъписани и не успяха да се противопоставят до края на първата част, като логично загубиха с 11:4. Във второто полувреме на мача обаче нещата бяха съвсем различни. iNNERFiRE се окопитиха и буквално смазаха опитите на GT да вземат така необходимата победа. Втората част завърши при резултат 12:3 и с общ резултат 16:14 iNNERFiRE минаха в следващия кръг, а GT се отправиха към loser bracket-а. Изненадите продължиха в мача на Go 2 Hell и SHYNOX, където пловдивчаните от G2H взеха лесна победа. Това доведе до срещата iNNERFiRE vs G2H. Отново очакванията бяха за бърза победа на софиянци, и отново те показаха доста колеблива игра, което пък позволи на G2H да демонстрират на какво са способни. Все пак SHEMETA и Morgan успяха да вземат 3 важни рунда и да донесат победата на iNNERFiRE.

ТУРНИРЪТ СЕ ИГРА В СХЕМА НА ДВОЙНА ЕЛИМИНАЦИЯ

По същото време в долния поток отборът на СК „HSBG" показваше, че се намира в страхотна форма

и газеше противниците с лекота. Двете им победи с по 16:1 над obitax и един от силно играещите през сезона отбори ATR означаваха само едно – HSBG бяха дошли, за да спечелят титлата. Логично се стигна и до една от най-очакваните срещи за деня – финалът в winner bracket iNNERFiRE срещу HSBG. Без да се бавя ще кажа, че в този мач станахме свидетели на поредната изненада. Очакваната кървава битка на живот и смърт изобщо не се състоя. iNNERFiRE безапелационно доказаха, че са по-добри и отнесоха HSBG, които не успяха да покажат нищо от това, което направиха в първите си две срещи. Така фаворитът в турнира успя да добута до Гранд финала с 2 мача, които спечели повече с опит и късмет и един наистина добър мач.

Турнирът се игра в схема на двойна елиминация и двата големи губещи трябваше да определят кой от тях ще се изправи за реванш срещу iNNERFiRE на големия финал. GT и HSBG се захапаха от самото начало на срещата и мачът вървеше рунд за рунд, без някой да успее да наложи волята си. Тук обаче отново блесна звездата на ветерана на Counter Strike битките в България – Чистача. Неговият опит от турнири помогна много в разгадаването на тактическите ходове на противника и в крайна сметка Gran Turismo отстраниха на пръв поглед по-силния състав на HSBG.

Така след повече от 8 часа непрекъснати престрелки и взривове се стигна до очаквания 7 месеца момент – Гранд финала. Отборите на iNNERFiRE и Gran Turismo застанаха един срещу друг за голямата битка. Въпреки факта, че GT трябваше да победят противника два поредни пъти за да спечелят те бяха доста

В МРАЧНОТО УТРО НА СЪБОТНИЯ ДЕН ВСИЧКИ ОТБОРИ СЕ СЪБРАХА, А ПУБЛИКАТА ТРЪПНЕШЕ В ОЧАКВАНЕ

по-надъхани и определено изглеждаха по-свежи за финала. iNNERFiRE бяха по-напрегнати, защото спомените от първата среща за деня все още бяха пресни.
Както подобава за финал, мачът бе изключително оспорван и общо взето двата отбора си разделиха по едно полувреме. iNNERFiRE може би имаха леко предимство малко преди края, но GT се стегнаха и докараха нещата до продължения.

В продължението и двата отбора взеха всичките си рундове като терористи и нещата отидоха на второ допълнително време. Там обаче психическото напрежение си каза думата и макар и трудно, iNNERFiRE успяха да победят, а с това и да спечелят купата, златните медали и голямата част от наградния фонд на Airbites Gaming League.

Цялото събитие премина в страхотна атмосфера и беше излъчвано директно онлайн с коментари на срещите. За зрителите, освен удоволствието от сблъсъците имаше томболи с награди и турнири по дартс, джаги и Counter Strike 1vs1. Трябва да призная, че съм бил още на първите турнири по Counter Strike в България (Inferno anyone?) и рядко съм пропускал подобно събитие, но никога не бях виждал такъв феърплей между конкурентни CS отбори, борещи се за солиден награден фонд. Това ме накара да се замисля колко ние геймърите сме израснали в последните 10 години. Може би това усетиха и всички присъстващи, защото най-задаваният въпрос в края на деня беше „Кога ще стартира Airbites Gaming League сезон 2?"
Ние се надяваме, че ще е скоро.

АВТОР: MORALESS

Накъде вървим и докъде сме стигнали?

КРАТКА РЕТРОСПЕКЦИЯ НА ПО-ВАЖНИТЕ СЪБИТИЯ ОТ ЕЛЕКТРОННИТЕ СПОРТОВЕ В БЪЛГАРИЯ ЗА 2008

Наближават Коледа и Нова година. Точно времето, в което всички медии започват да тръбят собствените си класации. Дали ще бъде мъж на годината, жена на годината, филм, новина, песен или тъпотия на годината, няма особено значение. Неприятното е, че много малко от всички подобни „класации" са обективни и имат някакъв смисъл. За да не остана по-назад и аз ще направя нещо като равносметка на изминаващата 2008 година в българските електронни спортове, но ще се опитам да се позова само на факти и постижения.

Ще започна с това, че 2008 е най-добрата година за българския професионален гейминг от момента, в който се заговори за такова нещо у нас. Ако някой се съмнява, нека само погледне фактите.

Според мен всичко започна още в края на 2007 г., когато 4-5 български Counter Strike отбора участваха в квалификациите за Bits&Bytes турнира в Гърция. Това, че някои от тях успяха да се класират за финалната фаза беше изтълкувано от повечето специалисти като чист късмет. Докато не дойде и моментът, в който iNNERFiRE (тогава още Man1a Gaming) спечелиха турнира и вдигнаха купата насред южната ни съседка и се прибраха с чек за 6 000 евро.
Тази победа се оказа и трамплинът, от който очевидно имахме нужда. Българските отбори повярваха, че имат сили да се борят с останалите европейски тимове и се започна.
Вторият сезон на ESL Pro Series и първият на Airbites Gaming League стартираха през пролетта и създадоха условия за всички отбори, които смятат, че могат и имат желание да се състезават на професионално ниво. Наградните фондове на двете надпревари бяха впечатляващи за България. Airbites дадоха 10 000 лева, а EPS бяха малко по-скромни и раздадоха 7 500.
И двата турнира бяха спечелени от топ отборът на България СК"iNNERFiRE". Това обаче в никакъв случай не стана лесно.
И докато EPS Season 2 бе някак си по-лесен за тях, то AGL Гранд финалите се оказаха доста тежко предизвикателство. Въпреки доминиращата роля на този отбор, ясно се виждя, че в нашата страна електронните спортове се развиват. Отбори като този на Gran Turismo, Above The Rest, HSBG и останалите показаха, че про гейминГът търпи сериозно развитие поне в Counter Strike-а. Проблеми не липсват, но според моето скромно мнение, те са най-вече от организационно естество. Повечето отбори все още не могат да налучкат точния ритъм и много често в съставите им се появяват нови играчи, което от една страна е добре, но от друга ги принуждава да търсят нови схеми и тактики, да адаптират новите и да ги приобщават към отбора. При малко по-добра организация тези своеобразни трансфери ще намалеят до необходими размени на играчи и това ще доведе до по-силни и обиграни състави и много по-здрава конкуренция.

КАКТО СЕ КАЗВА, АПЕТИТЪТ ИДВА С ЯДЕНЕТО. СЛЕД КАТО ГЕЙМ КАЛЕНДАРЪТ У НАС СТАВА ВСЕ ПО-АКТИВЕН И СЛЕД ДОБРИТЕ УЧАСТИЯ В ГЪРЦИЯ, БЪЛГАРСКИТЕ ОТБОРИ ВДИГНАХА ПОГЛЕД И КЪМ ГОЛЯМАТА СВЕТОВНА СЦЕНА

Както се казва, апетитът идва с яденето. След като гейм календарът у нас става все по-активен и след добрите участия в Гърция, българските отбори вдигнаха поглед и към голямата световна сцена. Отборът на iNNERFiRE бе поканен да участва на престижния международен турнир GameGune 2008 в Билбао, Испания. Искам да подчертая ПОКАНЕН, защото на същия турнир участваха отборите на mousesports, A-Gaming, x6stence, MiBR, x3o, които са част от световния елит в гейминга. Българите

се представиха добре дори на фона на лошия късмет, който ги преследваше. Успяхме да излезем от групата и да се наредим на 9-то място от 32 участника, което както и да го погледнем си е постижение.
След Испания записахме още едно силно международно участие, като спечелихме Балканската купа в Сърбия. Убедителните победи на този турнир в конкуренцията на сръбски, унгарски и хърватски отбори ни утвърди като най-добрите Counter Strike играчи на Балканите.
Отделно от испанското приключение и победата в Сърбия успяваме да класираме Counter Strike отбор в групите на ESL Extreme Masters (Шампионската лига в гейминга) в два поредни сезона. Там също се представяме на ниво и въпреки че попадаме в най-тежките групи и не можем да излезем от тях, за да се класираме за директните елиминации, все пак не записваме и разгромни загуби. Като пример ще посоча последния мач на iNNERFiRE, който се изигра само преди няколко дни. Нашите загубиха много трудно след дузпи от немския отбор на Alternate Attax и при малко по-добър късмет спокойно можеха да победят.
И като говорим за ESL Extreme Masters няма как да не спомена и първият български World of Warcraft отбор. Двамата българи и руското попълнение от iNNERFiRE WoW буквално мачкат всичко живо в първия сезон на Шампионската WoW лига. Класирахме се първи в световния ladder преди сезона и в момента сме първи в групата си само с една загуба. По пътя си българите отказаха mousesports и биха 3-0 мега звездите в играта Nihilum Cake. Сега очакваме мачовете с най-лесните съперници и спокойно можем да кажем, че сме отворили вратата към континенталния финал и остава само да пристъпим, за да се озовем в Хамбург през февруари.

И КАТО ГОВОРИМ ЗА ESL EXTREME MASTERS НЯМА КАК ДА НЕ СПОМЕНА И ПЪРВИЯТ БЪЛГАРСКИ WORLD OF WARCRAFT ОТБОР. ДВАМАТА БЪЛГАРИ И РУСКОТО ПОПЪЛНЕНИЕ ОТ INNERFIRE WOW БУКВАЛНО МАЧКАТ ВСИЧКО ЖИВО В ПЪРВИЯ СЕЗОН НА ШАМПИОНСКАТА WOW ЛИГА

Какво повече да кажа, приятели? Фактите говорят по-добре от всичко друго. Българските електронни спортове вървят стабилно напред дори и в условията на финансова криза. И ако някой се чуди, как така нещата се случват, ще се опитам да обясня. Нещата се случват най-вече заради ентусиазма на геймърите и гейминг организациите. Този ентусиазъм заедно със спазването на определени правила, почти пълната липса на задкулисни игри и интриги и якото бачкане са необходимият трамплин, от който можем да отскочим. А аз съм убеден, че имаме таланта, за да го направим.
Най-неприятното е, че на постиженията ни в тази област рядко се дава гласност. Ако само за секунда си представим, че български отбор, от който и да било спорт мачка всички противници в Шампионската лига, вестници, радиа и телевизии щяха да избухнат. За съжаление, когато жънем успехи в електронните спортове много малко хора разбират. Тук е моментът да изкажа и специалните си благодарности към списание GamePlay за това, че поддържат про гейминга в България и дават шанс на информацията да достига до много, много хора.
Весели празници, приятели! Ще се видим пак догодина.

автор: Любомира Новачкова

Женското мнение за коледната магия

Santa Claus is comiiiiing to town.... Както предполагам вече се досетихте, моята душичка е изпълнена с коледно вълнение. Как да не обожаваш това време на годината? Всички са весели и щастливи, трескаво обикалят магазините за подаръци, подаръци, подаръцииии (пискливо възклицание!). Малките момиченца се чудят дали са били достатъчно добри, за да им донесе Дядо Коледа най-новото Барби Диско Кралица, която наподобява повече уличница, отколкото каквото и да било друго, ама айде сега...

Малките момченца от своя страна пък гледат с влажен поглед към магазините и трепнат за момента, в който ще разкъсат хубавата опаковка на новия "Плейстейшън нещо-си".

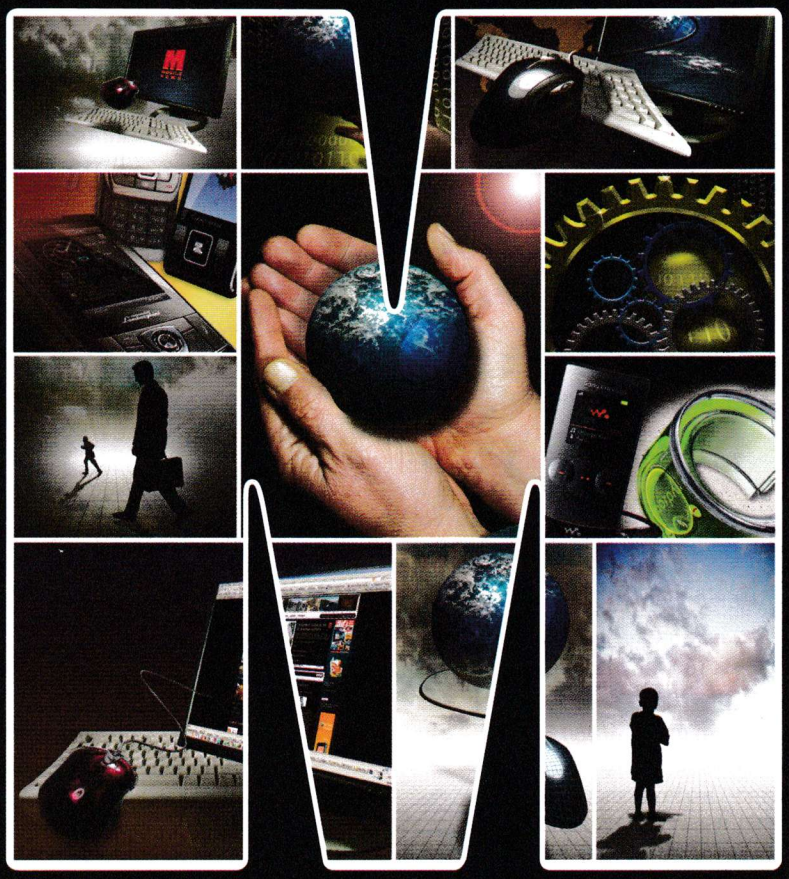
А аз... Е, аз се радвам на гледката, защото навсякъде е пълно с много щастливи хора, а няма нещо, което да ме радва повече от това. И пиша... Пиша си wishlist-а под формата на миловидно, невинно писъмце, което звучи горе-долу така:

„Скъпи Дядо Коледа (Уважаеми г-н Главен редактор а.к.а Про), Тази година бях много добро момиче – предавах си материалите навреме (как не те е срам! бел. ред.) и никога, ама никога!, нищо за увеличаване на заплащането не съм споменавала, или въобще помисляла. Бях мила и обичлива, писах с желание и от сърце. По този повод смятам, че даже съм и убедена, че съм си заслужила всичките си искания, изложени по-долу:

1.Sony Ericsson Xperia X1 (за да имам постоянна връзка с редакцията).
2.LG Voyager (ако на постоянната ми връзка с редакцията ѝ падне батерията).
3.Playstation 3, Wii, XBOX (така де... това с работна цел, никога не бих си играла ей така за удоволствие).
4. (това също с работна цел, за да мога да пиша, докато се възползвам от точка номер 5).
5.Почивка на някой екзотичен остров в спа център с предплатени процедури за около 10 дни, последвани от още 10 дни круиз на луксозна яхта (за да се отърся от работния стрес и да мога да започна догодина с нови сили).

МАЛКИТЕ МОМИЧЕНЦА СЕ ЧУДЯТ ДАЛИ СА БИЛИ ДОСТАТЪЧНО ДОБРИ, ЗА ДА ИМ ДОНЕСЕ ДЯДО КОЛЕДА НАЙ-НОВОТО БАРБИ ДИСКО КРАЛИЦА, КОЯТО НАПОДОБЯВА ПОВЕЧЕ УЛИЧНИЦА

www.mobilenews.bg



MOBILE NEWS

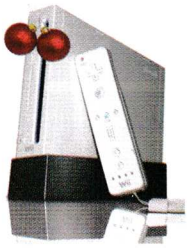
Започни деня с най-актуалното от технологичния свят

ИГРАЙ И СПЕЧЕЛИ!

Участвай в игрите на www.mobilenews.bg през декември и януари и спечели уникални модели мобилни телефони. Само с един клик Motorola RIZR Z8 Ferrari или екстравагантният Levi's може да бъде твой!

Само с един клик!

6.Ексклузивно копие на Sims 3 в минутата, в която играта бъде пусната на пазара (това се подразбира).
Понеже все пак си оставам момиченце, има още няколко съвсем мънички допълнения:
7.Нещо красиво и скъпо, идващо в кадифена кутийка с емблемата на „Картие" отгоре.
8.Плюшено меченце.
9.Пухкава пижамка на кравички (онзи ден видях такава, не си измислям).
10.ъъъм.... безлимитна кредитна карта, на твое име май ще е най-добре....
Но да не прекалявам с исканията все пак...
Коледната треска определено ме е завладяла отвсякъде. А знаете ли какво обичам най-много покрай този велик празник? Коледната сутрин. Тогава ставам сравнително раничко (към 10:00) и още преди да отворя сънени очички ме връхлита настроението. Онова настроение – щастливото, празничното, направо като в приказка. Из цялата къща се носи уханието на портокали. Не знам как се получава, но се случва само на Коледа... дори никой да не яде портокали. Просто вълшебно. След този ритуал на най-блаженото събуждане в годината всичкото население в нашата къща пием кафе заедно, омитайки една доста голяма част от коледните сладки.



А КЪМ ОБЯД ЗАПОЧВА ГОЛЯМОТО ЯДЕНЕ И ПИЕНЕ И ПОЛУЧАВАНЕТО НА МНОГО, МНОГО СКЪПИ, ХУБАВИ И ПРАКТИЧНИ ПОДАРЪЦИ, КЪДЕТО ВСЪЩНОСТ СЕ КРИЕ ЦЯЛАТА КОЛЕДНА МАГИЯ...

А към обяд започва голямото ядене и пиене и получаването на много, много скъпи, хубави и практични подаръци, където всъщност се крие цялата коледна магия...
А да, унесох се и за малко да забравя най-основната част на цялата магия. Тази година преглътнете каквито и предразсъдъци да имате и вземете та пуснете един sms на „Българската Коледа" (1117). Все си мисля, че щом сте отделили пари да си купите нашето прекрасно списание, то няма да ви е проблем да пратите един лев на болното детенце, което добрите хора от „Българската Коледа" са взели под крилото си. Не ме разбирайте погрешно – благотворителността е нещо, на което вярвам точно толкова колкото на надпис „D&G" на обувки от „Пиротска", но все пак цялата идея на предстоящия светъл празник е да бъдем по-добри и да се заобичаме един друг още повече. Защо да не почнем оттам? Това е от мен, аз отивам да се присъединя към истерично пазаруващата тълпа, а на вас пожелавам много, много щастлива Коледа и весело посрещане на новата година.

Класацията на Пулсар за най-продаваните игри в страната за 2008 година

PC топ 50:

#	Заглавие
1	World of Warcraft: Wrath of the Lich King
2	World of Warcraft
3	World of Warcraft: The Burning Crusade
4	World Of Warcraft Battlechest
5	Warcraft III: Reign of Chaos
6	Warcraft III: Frozen Throne
7	Need for Speed: Most Wanted
8	Diablo 2
9	Картаген
10	Tzar: The Burden of the Crown
11	Need for Speed: Carbon
12	Diablo 2: Lord Of Destruction
13	Celtic Kings
14	Starcraft Battlechest
15	Risng Kingdoms
16	Warhammer Online: Age of Reckoning
17	FIFA 08
18	Ice Age 2: The Meltdown
19	FIFA 07
20	Need for Speed: Pro Street
21	Need for Speed: Underground 2
22	Counter Strike: Source
23	Crysis
24	World of Warcraft: Wrath of the Lich King Collectors Edition
25	Empire Earth 2
26	Eragon
27	FIFA 09
28	Caesar IV
29	Shrek 2
30	Need for Speed: Undercover
31	Call of Duty: Game of the year edition
32	Empire Earth
33	GTA III
34	Guild Wars: Prophecies
35	Guild Wars: Factions
36	C&C 3: Tiberium Wars
37	Counter-Strike 1: Anthology
38	Guild Wars: Nightfall
39	Scarface
40	F.E.A.R.
41	SWAT IV
42	GTA IV
43	Lineage II Kamael The Chaotic Throne 45 days
44	Sims 2 Deluxe
45	Crysis Warhead
46	LOTR: Battle for Middle Earth Anthology
47	Tiggers Honey Hunt
48	Half Life 2 The Orange Box
49	Guild Wars Eye of North
50	Medal of Honor: Airborne

PC

Знаем, че няма да повярвате, но първите места са окупирани от World of Warcraft заглавия. Кой би могъл да очаква подобно нещо? Прави ни впечатление, че GTA IV е успяла да влезе в класацията, въпреки че излезе в самия край на годината.
Иначе имаме обичайната веселяшка смес от фифи, нийд фор спийдове и разни онлайн ролеви игри, гарнирани за цвят с някое и друго различно заглавие. Картаген, Tzar: The Burden of the Crown и Celtic Kings са класирани в първата петнайсеторка, което буди силни патриотични чувства в сърцата ни.

PlayStation топ 10:

1	Ice Age 2: The Meltdown (PS2)
2	Crash Bandicoot: Twinsanity (PS2)
3	Need for Speed : Carbon (PS2)
4	Grand Theft Auto IV(PS3)
5	FIFA 07(PS2)
6	Metal Gear Solid IV (PS3)
7	Black (PS2)
8	Need for Speed Most Wanted (PS2)
9	Need for Speed Pro Street (PS2)
10	FIFA 09 (PS3)

PlayStation

Трябваше да е топ 20, но открихме, че в класацията, която са ни изпратили има 19 заглавия вместо 20. Затова изтрихме последните 9 и направихме топ 10. Шегичка.
Крейтъс, Алтаир и Солид Снейк бяха пометени от една катерица с дълги зъби и гигантски жълъд. Няма лошо. Ice Age 2: The Meltdown е много забавна игрица и заслужава да е на първото място. Need for Speed серията направи хеттрик с три заглавия, а FIFA я следва плътно с две.

PC топ 50:

Топ 5 на отпадналите от миналия месец заглавия, подредени по това колко ще ни липсват:

1	The Witcher
2	God of War
3	Call of Duty: Modern Warfare
4	Assassins Creed
5	Mass Effect

1. Защото конкуренцията на колоси като Tiggers Honey Hunt явно е била твърде много за нея. 2.Първата част беше шедьовър. Втората също. Тук обаче не виждаме нито една от двете. 3 Защото е най-добрата от цялата серия. 4. Защото е убийствено добра. 5. Защото е хардкор RPG от BioWare.

В следващия брой очаквайте...

Prince of Persia

Ревю:

Най-скандално добрата или най-скандално оувърхайпнатата игра от поредицата? Кое е вярно – че новият Принц е по-голям от стария или, че UbiSoft успяха да повторят „подвига" си Assassin's Creed – брутална технология от бъдещето, маскираща куха повторяемост и липса на достатъчно геймплейни стимули да доиграеш играта?

"Хитовете на 2009-та"

Feature:

Вярвам досещаш се, че на старта на Новата година няма как да пропуснем големия, традиционен материал, който ще те запознае накратко с най-очакваните игрални заглавия за 2009г.

Siren Blood Curse

Ревю:

По-малко, повече или равно на културния Silent Hill? Дали ще те изплаши или развесели поредното издание на една от най-малко познатите у нас хорър игрални поредици?

Grand Theft Auto IV

Ревю:

Мнозина решиха, че няма смисъл (или нужда) на тази версия да се отделя прекалено много внимание. Бъгава била, за PC била... Явно на много хора им убягва фактът, че в България все още PC играчите са мнозинство – за добро или зло. Та в тази връзка – какво ново за последното превъплъщение на Големия авто-крадец?

HiComm

350 модела с цени

500 любопитни факта

за производителите, техните продукти, технологии и разработки

Годишен продуктов каталог 2008

Най-интересните технологични устройства на годината

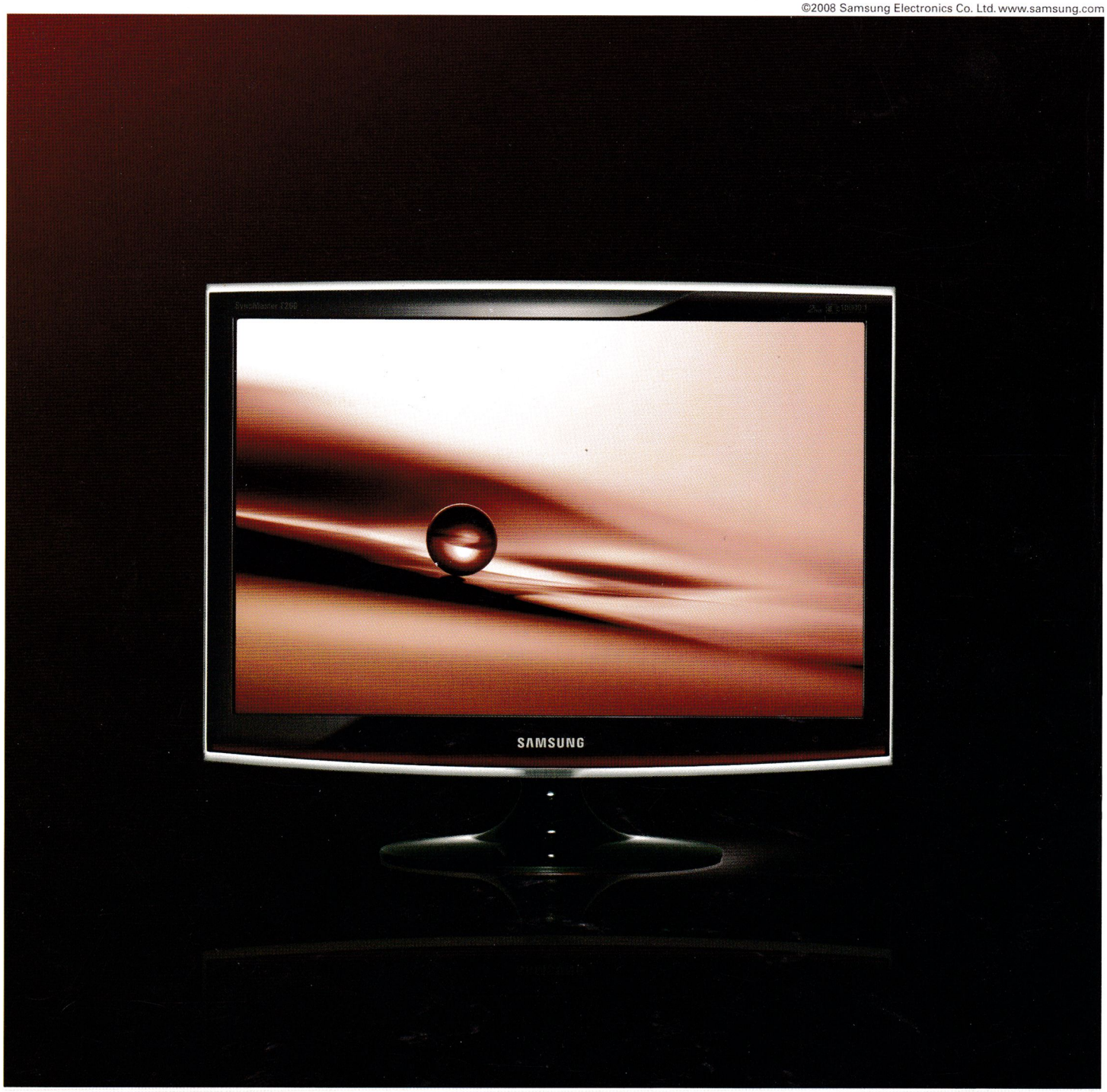
Мобилни телефони, Лаптопи, Компютри, Монитори, Офис и фото печат, Фотоапарати, Видеокамери, Домашно кино, Телевизори, MP3/ видео плейъри, Гейминг

Вече на пазара

Номинации за най-добър продукт на годината

Entertainment Product Awards EPA hiend publishing

©2008 Samsung Electronics Co. Ltd. www.samsung.com



T220

Представи си красота, която не е само на повърхността

Художествеността не е нещо, което може да се измери. Samsung вярва, че тя е резултат от деликатен баланс между дизайн и свръх технология. Вдъхновени от заобикалящия ни свят ние създадохме модел, който едновременно е функционален и притежава красота. Запознайте се с T220, красотата е не само отвън, но и отвътре.
Със Samsung не е толкова трудно да си представиш!

SAMSUNG